



TUGAS AKHIR - RA.141581

PENINGKATAN KUALITAS SENI PERTUNJUKAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SENSE

**KHAISAR MUHAMMAD HAFIDH
0811144000064**

**Dosen Pembimbing
Dr. Ing. Ir. Bambang Soemardiono**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018**



TUGAS AKHIR - RA.141581

PENINGKATAN KUALITAS SENI PERTUNJUKAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SENSE

**KHAISAR MUHAMMAD HAFIDH
0811144000064**

**Dosen Pembimbing
Dr. Ing. Ir. Bambang Soemardiono**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

PENINGKATAN KUALITAS SENI PERTUNJUKAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SENSE



Disusun oleh :

KHAISAR MUHAMMAD HAFIDH

NRP : 0811144000064

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 9 Juli 2018
Nilai : B

Mengetahui

Pembimbing

Dr. Ing. Ir. Bambang Soemardiono
NIP. (196105201986011001)

Kaprodi Sarjana

Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004



Kepala Departemen Arsitektur FADP ITS

Ir. F. Gusti Nurah Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Khaisar Muhammad Hafidh

N R P : 08111440000064

Judul Tugas Akhir : Peningkatan Kualitas Seni Pertunjukan dengan Pendekatan
Arsitektur Sense

Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2017 / 2018

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FADP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 24 Juli 2018

Yang membuat pernyataan



Khaisar Muhammad Hafidh

NRP. 08111440000064

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat karunia dan rahmat-Nya Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Tidak lupa shalawat serta salam tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW Laporan dengan judul “Peningkatan Kualitas Seni Pertunjukan dengan Pendekatan Arsitektur Sense” ini disusun sebagai syarat menyelesaikan mata kuliah Laporan Tugas Akhir Departemen Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya tahun ajaran 2017-2018. Laporan ini dapat terselesaikan karena bantuan dan dukungan dari banyak pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan kakak atas dukungan yang tak henti-hentinya.
2. Bapak Dr. Ing. Ir. Bambang Soemardiono selaku dosen pembimbing yang memberikan ilmu, bimbingan, dan arahan dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T. dan Bapak Angger Sukma M. S.T., M.T. selaku dosen koordinator mata kuliah Laporan Tugas Akhir.
4. Bapak Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D., Ibu Collinthia Erwindi, S.T., M.T., dan Bapak FX Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph.D selaku dosen penguji yang memberikan kritik dan saran dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Saudara-saudara saya Haniv, Gabyawan, Ramadhan, dan Akbar, serta sahabat saya Irfan dan Wahyu atas bantuan dan dukungannya.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Akhir kata, semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat.

Surabaya, 24 Juli 2018

ABSTRAK

PENINGKATAN KUALITAS SENI PERTUNJUKAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SENSE

Nama Mahasiswa : Khaisar Muhammad Hafidh

NRP Mahasiswa : 08111440000064

Seni tradisional di Indonesia telah mengalami banyak perkembangan. Kesenian yang ditampilkan telah mengalami perkembangan dari berbagai aspek antara lain, tujuan, tempat, waktu, makna, dan lain lain. Meski mengalami perkembangan, kesenian-kesenian tersebut memiliki sesuatu yang lekat yaitu nilai. Setiap kesenian memiliki nilai yang menjadi pesan untuk umat manusia. Nilai tersebut disampaikan melalui sebuah pertunjukan.

Pagelaran sebuah seni pertunjukan tidak lepas dari sebuah tempat yang menaunginya. Sebuah seni pertunjukan memiliki asal mulanya masing-masing mengenai tempat di mana ia dimainkan. Kini tarian tersebut diajarkan dan dapat dimainkan oleh masyarakat luas serta dimainkan di gedung-gedung pertunjukan.. Tetapi dalam pelaksanaannya, kesenian yang pada awalnya dijaga ketat aturannya dalam penyelenggaraanya seperti tempat, waktu, suasana mulai memudar. Perlu adanya tempat pertunjukan yang mampu menyampaikan nilai seni pertunjukan tersebut melalui pembentukan suasana sebuah seni pertunjukan.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah seni pertunjukan dan kualitas tempat penyelenggaraanya di Kota Solo. Gedung pertunjukan di Kota Solo khususnya di Taman Balekambang masih belum mampu menjadi tempat penyelenggaraan seni pertunjukan yang baik. Perlu pendekatan arsitektural yang mengangkat nilai dari sebuah seni pertunjukan agar seni pertunjukan tidak cenderung dipandang sebagai sebuah hiburan semata.

Arsitektur sense mengkaji tentang bagaimana elemen arsitektur mampu mempengaruhi persepsi manusia dalam menerima sesuatu. Seni pertunjukan memiliki suasana yang akan dibangun dan disampaikan melalui gerakan, gambar, tarian, dan sebagainya. Peran arsitektur di sini adalah menguatkan, mempermudah penerima dalam proses penyaluran nilai tersebut.

Kata kunci: seni pertunjukan, nilai, sense, Taman Balekambang – Kota Solo.

ABSTRACT

DEVELOPING PERFORMING ARTS QUALITY THROUGH SENSE ARCHITECTURE

Traditional art in Indonesia has undergone many developments. The displayed art has evolved from various aspects, among others, destination, place, time, meaning, and so on. Despite the development, art-art has something that is sticky niai. Every art has a value that becomes a message for mankind. The value is delivered through a performance.

Performance of a performing arts can not be separated from a place that shelter. A performing arts have their respective origins of where they are played. Now the dance is taught and can be played by the wider community and played in the theatrical buildings .. But in the implementation, the art that was initially guarded the rules in the organizers such as place, time, the atmosphere began to fade. There is a need for a performance venue that is able to convey the value of the performing arts through the establishment of a performance art scene.

This research aims to solve the problem of performing arts and the quality of the venue in Solo. The performance hall in Solo City especially in Balekambang Park is still not able to be a good performing arts venue. It needs an architectural approach that elevates the value of a performing arts so that the performing arts do not tend to be viewed as a mere entertainment.

Sense architecture examines how architectural elements can influence human perception in receiving something. Performing arts have an atmosphere that will be built and delivered through movement, drawing, dancing, and so on. The role of architecture here is to strengthen, facilitate the recipient in the process of channeling the value.

Keywords: performance art, value, sense, Taman Balekambang - Solo City.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

KATA PENGANTAR

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	ix

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Seni Pertunjukan Indonesia	1
1.1.2. Atmosfer dalam Arsitektur	2
1.2. Konteks Perancangan	3
1.2.1. Lingkup Perancangan	3
1.3. Data Pendukung	4
1.3.1. Karakteristik Kawasan	6
1.3.2. Karakteristik Pengguna	7
1.4. Permasalahan Desain	8

BAB 2. PROGRAM DESAIN

2.1. Program Aktivitas dan Fungsi Rancang	9
2.1.1. Aktivitas Eksisting	9
2.1.2. Aktivitas Rancangan	10
2.1.3. Fungsi Bangunan	11
2.2. Kebutuhan Jumlah dan Besaran Ruang	11
2.2.1. Standar Besaran Ruang	14
2.2.1.1. Panggung Pertunjukan	14
2.2.1.2. Lobby	15
2.2.1.3. Ruang Rias dan Ruang Ganti	16
2.2.1.4. Ruang Penyimpanan dan Gudang	16

2.2.1.5. Ruang Rehearsal	16
2.2.1.6. Ruang Tata Lampu	17
2.2.1.7. Ruang ME	17
2.2.1.8. Ruang Workshop	17
2.2.1.9. Ruang Pemusik	17
2.2.1.10. Ruang Penonton	18
2.2.1.11. Kantor	18
2.2.1.12. Kamar Mandi	19
2.2.1.13. Lahan Parkir	19
2.2.1.14. Ruang Publik	20
2.3. Kajian Tapak	20
2.4. Kajian Lingkungan	21
2.4.1. Natural Factors	21
2.4.2. Cultural Factors	24
2.4.3. Aesthetic Factors	25
2.5. Kajian Peraturan dan Data Pendukung	26
2.5.1. Tinjauan Umum	26
2.5.2. Peraturan Pemerintah	27

BAB 3. PENDEKATAN DAN METODA

3.1. Pendekatan Desain	29
3.1.1. Sense Architecture	29
3.2. Metode Desain	30
3.2.1. Metode Desain Analogi	33
3.3. Kajian Teori Pendukung	34
3.3.1. Sense Architecture	34
3.3.2. Metode Desain Zeisel	34
3.3.3. Kesimpulan Kajian	35

BAB 4. KONSEP DESAIN

4.1. Persyaratan Terkait Aktivitas dan Ruang	36
4.1.1. Kriteria Ruang	36

4.1.1.1. Ruang Seni Pertunjukan Teater	36
4.1.1.2. Ruang Seni Pertunjukan Tari dan Musik	37
4.1.1.3. Ruang Seni Pertunjukan Kolosal	37
4.1.1.4. Ruang Publik	37
4.2. Tujuan Rancang	38
4.3. Konsep Rancang	38
4.3.1. Konsep Ruang Publik	39
4.3.1.1. Konsep Sirkulasi Ruang Publik	41
4.3.2. Konsep Gedung Seni Pertunjukan Teater	42
4.3.3. Konsep Gedung Seni Pertunjukan Tari dan Musik	44
4.3.4. Konsep Gedung Seni Pertunjukan Kolosal	46

BAB 5. DESAIN

5.1. Eksplorasi Tapak	47
5.2. Eksplorasi Gedung Teater	48
5.3. Eksplorasi Gedung Musik dan Tari	53
5.4. Eksplorasi Amphiteater	58

BAB 6. KESIMPULAN	63
-------------------	----

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Foto Udara Wilayah Perancangan pada Taman Balekambang, Surakarta _____	4
Gambar 1.2. Foto Udara Wilayah Perancangan pada Taman Balekambang, Surakarta _____	6
Gambar 1.3. Foto Gerbang _____	6
Gambar 1.4. Foto Gedung Pertunjukan Ketoprak _____	6
Gambar 2.1. Panggung Arena, Proscenium, dan Thrust _____	31
Gambar 2.2. Ruang Rias dan Ruang Ganti _____	32
Gambar 2.3. Ilustrasi Tempat Duduk Penonton _____	34
Gambar 2.4. Toilet _____	35
Gambar 2.5. Dimensi Kendaraan _____	35
Gambar 2.6. Foto Udara Wilayah Perancangan pada Taman Balekambang, Surakarta _____	17
Gambar 2.7. Vegetasi _____	20
Gambar 2.8. Satwa Balekambang _____	20
Gambar 2.9. Kontur Balekambang _____	20
Gambar 2.10. Terminal Tirtonadi _____	21
Gambar 2.11. Signage Balekambang _____	21
Gambar 2.12. Gedung Pertunjukan _____	22
Gambar 2.13. Patung Partinah _____	22
Gambar 2.14. Patung Partini _____	22
Gambar 2.15. Peta Peruntukan Kecamatan Banjarsari _____	23
Gambar 3.1. Diagram Zeisel _____	10
Gambar 3.2. Proses Desain _____	12
Gambar 4.1. Eksisting _____	40
Gambar 4.2. Komposisi Massa Rancangan _____	40
Gambar 4.3. Pola Sirkulasi Radial _____	41
Gambar 4.4. Gerbang Imajiner di depan Tiang Gedung Pertunjukan _____	41

Gambar 4.5. Skema Ruang Publik	42
Gambar 4.6. Pola Sirkulasi Radial	43
Gambar 4.7. Pola Sirkulasi Rancangan	43
Gambar 4.8. Skema Panggung Arena	44
Gambar 4.9. Langit-langit Gedung Pertunjukan	44
Gambar 4.10. Logo Teater Kosong Solo	45
Gambar 4.11. Skema Panggung Thrust	46
Gambar 4.12. Tari Bedhaya Ketawang	46
Gambar 4.13. Gamelan	46
Gambar 4.14. Skema Panggung Proscenium	46
Gambar 4.15. Rumah Joglo	46
Gambar 5.1. Perspektif Mata Burung	47
Gambar 5.2. Siteplan	48
Gambar 5.3. Perspektif Gedung Teater	49
Gambar 5.4. Denah Gedung Teater	49
Gambar 5.5. Potongan AA' Gedung Teater	49
Gambar 5.6. Tampak Gedung Teater	50
Gambar 5.7. Denah Sanitasi Gedung Teater	50
Gambar 5.8. Denah Penghawaan Gedung Teater	51
Gambar 5.9. Denah Tata Lampu Gedung Teater	51
Gambar 5.10. Denah Tata Suara Gedung Teater	52
Gambar 5.11. Perspektif Interior Gedung Teater	52
Gambar 5.12. Perspektif Interior Gedung Teater	53
Gambar 5.13. Perspektif Gedung Musik dan Tari	53
Gambar 5.14. Denah Gedung Musik dan Tari	54
Gambar 5.15. Potongan AA' Gedung Musik dan Tari	54
Gambar 5.16. Potongan BB' Gedung Musik dan Tari	54
Gambar 5.17. Tampak Gedung Musik dan Tari	55
Gambar 5.18. Denah Sanitasi Gedung Musik dan Tari	55
Gambar 5.19. Denah Penghawaan Gedung Musik dan Tari	56
Gambar 5.20. Denah Tata Lampu Gedung Musik dan Tari	56
Gambar 5.21. Denah Tata Suara Gedung Musik dan Tari	57

Gambar 5.22. Perspektif Interior Gedung Musik dan Tari	57
Gambar 5.23. Perspektif Interior Gedung Musik dan Tari	58
Gambar 5.24. Perspektif Mata Normal Amphiteater	58
Gambar 5.25. Denah Amphiteater	59
Gambar 5.26. Tampak Amphiteater	59
Gambar 5.27. Potongan AA' Amphiteater	59
Gambar 5.28. Potongan BB' Amphiteater	60
Gambar 5.29. Denah Sanitasi Amphiteater	60
Gambar 5.30. Denah Tata Lampu Amphiteater	60
Gambar 5.31. Denah Penghawaan Amphiteater	61
Gambar 5.32. Perspektif Mata Burung Amphiteater	61
Gambar 5.33. Ruang di bawah Lorong Amphiteater	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kebutuhan Ruang Seni Pertunjukan Teater _____	27
Tabel 2.2. Kebutuhan Ruang Seni Pertunjukan Tari dan Musik _____	28
Tabel 2.3. Kebutuhan Ruang Seni Pertunjukan Kolosal _____	29
Tabel 2.4. Kebutuhan Ruang Publik _____	30
Tabel 2.5. Jenis dan Jumlah Pohon di Taman Balekambang _____	18
Tabel 2.6. Data Hardscape Taman Balekambang _____	19

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Seni Pertunjukan Tradisional Indonesia

Seni pertunjukan adalah karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. Pertunjukan biasanya melibatkan empat unsur yaitu, waktu, ruang, tubuh si seniman, dan hubungan seniman dengan penonton. Seni pertunjukan dapat dibagi kembali menjadi beberapa jenis, yaitu seni acrobat, komedi/lawak, tari, musik, opera, sulap, teater, film, dan lain-lain. Indonesia yang terdiri dari banyak suku memiliki ribuan ragam seni dan budaya. Tiap suku memiliki budayanya sendiri-sendiri baik dari seni musik hingga upacara adat.

Seni pertunjukan Indonesia telah mengalami perkembangan dan perubahan yang sangat banyak dari masa ke masa. Menurut Edi Sedyawati (2006), jejak-jejak seni pertunjukan Indonesia mulai ditemukan pada zaman prasejarah akhir, terutama pada zaman Perunggu-Besi. Bukti terlihat dari penemuan beberapa logam hias zaman itu yang berisi sejumlah penggambaran mengenai orang-orang menari dengan mengenakan hiasan kepala dengan bucu panjang serta topeng. Hal ini diperkuat oleh lukisan-lukisan zaman ini yang banyak menggambarkan orang menari. Seni pertunjukan Indonesia mengalami perkembangan pada masa Hindu-Budha. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat relief-relief yang menunjukkan adegan orang menari.

Seni pertunjukan yang sudah dari zaman dahulu dan terus berkembang tentunya telah mengalami perubahan tidak hanya dari segi seni, tetapi dari faktor pendukung seni pertunjukan tersebut seperti tempat, waktu, dan penonton. Tidak dapat dipungkiri, seni pertunjukan yang mungkin dulu diadakan untuk sebuah upacara adat maupun dalam kondisi khusus kini disajikan sebagai sesuatu yang dapat dinikmati. Misalnya, wayang kulit yang dulu digunakan Sunan Kalijaga untuk menyebarkan ajaran Islam, kini dapat dinikmati di sebuah pertunjukan. Pun

dengan tujuan dan penonton yang berbeda. Dalam perkembangan seni pertunjukan, tempat menyelenggarakan seni pertunjukan nyatanya juga berkembang. Wayang pada zaman dahulu diselenggarakan di sebuah balai desa, kini sudah berkembang dengan menggunakan gedung teater besar seperti karya Garin Nugroho yang berbasis perunjukan wayang berjudul Setan Jawa (2017) yang ditampilkan di gedung-gedung teater dunia.

1.1.2 Atmosfer dalam Arsitektur

Merasakan arsitektur tidak terlepas dari indra yang manusia miliki. Wagner dan Hollenbeck berpendapat bahwa manusia memiliki lima indra di mana lewat indra tersebut manusia dapat mengalami duniadi sekitarnya. Setelah melalui indra tersebut, data-data yang diterima akah mengalami proses pengolahan, pemilihan, interpretasi, penyimpanan, yang selanjutnya akan menghasilkan sesuatu bernama persepsi. Dalam pembentukan persepsi seseorang, tidak lepas dari sesuatu bernama atmosfer/ambience. Atmosfer menurut Merriam Webster adalah sebuah perasaan (*feelings*) yang berkaitan dengan sebuah tempat, orang, maupun benda. Di alam semesta, suatu zat dan energy yang ada untuk mendefinisikan atmosfer merupakan hasil dari sebuah lingkungan temporal yang spesifik dan topologi bumi yang sudah terbentuk lebih dari ribuan tahun yang lalu dengan proses alami. Lain halnya dengan atmosfer yang berkaitan dengan objek arsitektur. Objek arsitektur merupakan hasil bentukan zat dan energy yang didesain oleh perancang menjadi ruang dan objek.

Pemikiran tentang sebuah atmosfer dalam arsitektur merupakan isu yang sudah dibicarakan sejak lama. Atmosfer dalam sebuah arsitektur mengambil sudut pandang yang lebih luas dalam memahami sebuah arsitektur. Kualitas sebuah ruang atau tempat tidak sekedar sebuah persepsi visual seperti yang selama ini diasumsikan. Pelabelan karakter sebuah lingkungan adalah hal kompleks hasil perpaduan banyak faktor yang bersumber dari banyak indra. Peter Zumthor, salah satu arsitek yang memiliki perhatian terhadap sense dalam arsitektur, menekankan, "Saya masuk ke sebuah gedung, melihat kamar, dan merasakannya." Dalam hal ini, Peter Zumthor sejalan dengan seorang filsuf dari Amerika John

Dewey. John Dewey mengatakan, “Impresi muncul pertama kali, mungkin dari tata lansekap yang megah, efek lampu yang redup, bau kemenyan, kaca yang tebal, atau proporsi yang magis. Semua itu menyatu dalam keseluruhan yang utuh. Ada sesuatu yang mendahului bagaimana kita mendefinisi sesuatu.”

1.2 Konteks Perancangan

Kondisi ruang publik pada Taman Balekambang Surakarta sebagai lokasi yang dipilih tidak luput dari fenomena. Taman Balekambang adalah sebuah ruang publik yang berada di Kota Surakarta yang di dalamnya terdapat bermacam fasilitas publik di antaranya gedung pertunjukan, arena terbuka, taman reptil, kolam, dan taman terbuka untuk rusa. Taman Balekambang sering digunakan untuk berbagai macam kegiatan seperti Festival Payung, Solo City Jazz, Lomba Teater, dan sebagainya. Meski Taman Balekambang terkenal sering digunakan sebagai tempat digelarnya berbagai macam kegiatan di Kota Surakarta, gedung pertunjukan di Taman Balekambang lambat laun kehilangan daya tariknya. Revitalisasi telah dilakukan secara bertahap pada area Taman Balekambang sejak 2008 sebagai tempat kesenian, taman botani, taman edukasi, dan taman rekreasi. Meski revitalisasi telah dilakukan, sepertinya fungsi Taman Balekambang sebagai tempat berkesenian masih jauh dari kata beres. Gedung pertunjukan yang ada di Taman Balekambang tidak mengalami perubahan yang signifikan. Gedung pertunjukan yang seharusnya menjadi daya tarik Taman Balekambang tertutup potensinya oleh fungsi lain Taman Balekambang sebagai area diselenggarakannya kegiatan-kegiatan di Kota Surakarta. Gedung pertunjukan Taman Balekambang kini hanya digunakan secara mingguan untuk pentas Ketoprak. Menurunnya minat masyarakat Solo secara umum akan seni pertunjukan Ketoprak diyakini juga menjadi faktor merosotnya popularitas gedung pertunjukan Taman Balekambang.

1.2.1 Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan dalam proposal ini adalah pengolahan area Taman Balekambang Surakarta, Jawa Tengah sebagai area publik kesenian Surakarta.

Sifat perancangan ini adalah merancang ulang (re-design), menata kembali Taman Balekambang sebagai area di Kota Surakarta yang mampu menunjang kebutuhan kota akan sebuah ruang publik dan kesenian dengan mengtur ulang konfigurasi-konfigurasi arsitektur yang ada di Tama Balekambang.

Adapun batas wilayah perancangan yakni pada lokasi Taman Balekambang Surakarta. Lahan tersebut terletak di Jalan Balekambang, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Area lahan yang akan digunakan pada perancangan seluas \pm (kurang-lebih) 9.8 hektar.



Gambar 1.1. Foto udara wilayah perancangan pada Taman Balekambang, Surakarta

(sumber : olahan penulis, 2017)

1.3 Data Pendukung

Lokasi studi kasus Taman Balekambang adalah di Jalan Balekambang, Kecamatan Banjarsari, Surakarta, Jawa Tengah. Taman Balekambang adalah sebuah area ruang publik yang menampung bermacam fungsi dan fasilitas di antaranya taman rekreasi, taman botani, taman kesenian, dan taman terbuka untuk rusa. Luas area Taman Balekambang \pm (kurang-lebih) 9.8 hektar. Taman

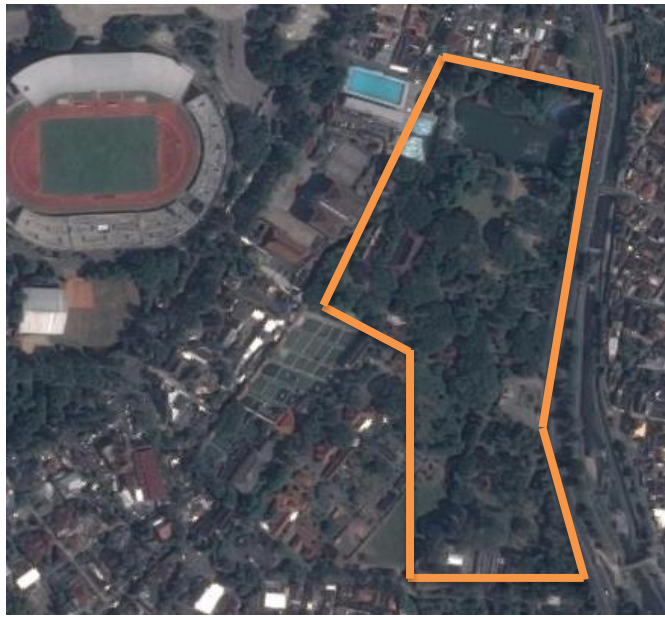
Balekambang berada di daerah strategis yakni dekat dengan pusat kota. Sebelah selatan Taman Balekambang merupakan Stadion Manahan Solo yang menjadi tempat pusat kegiatan olahraga. Sebelah utara berbatasan dengan kompleks pasar burung yang bernama Pasar Depok. Hal yang tidak menguntungkan adalah pintu masuk menuju Taman Balekambang tidak tepat di jalur sirkulasi utama. Pintu masuk terletak menjorok ke dalam sekitar 300 meter.

Pada awalnya Taman Balekambang adalah sebuah taman milik kerajaan yang dibangun oleh KGPA Mangkunegara VII pada tanggal 26 Oktober 1921 sebagai bentuk rasa sayang kepada kedua anaknya. Sebelum menjadi Taman Balekambang, taman tersebut bernama Partini Tuin dan Partinah Bosch, mengacu pada nama kedua anaknya. Taman ini terdiri dari dua area. Area pertama bernama Partini Tuin atau Taman Air Partini yang berfungsi untuk penampungan air dan membersihkan kotoran-kotoran dalam kota. Area kedua bernama Partinah Bosch atau Hutan Partinah yang fungsinya sebagai paru-paru kota. Pada awalnya taman ini tidak dibuka untuk umum. Barulah di masa kepemimpinan KGPA Mangkunegara VIII, Taman Balekambang dibuka untuk umum. Sejak itu mulai sering diadakan beragam kesenian untuk rakyat seperti Ketoprak.

Taman Balekambang dalam pengembangannya sering digunakan sebagai tempat diadakannya berbagai kegiatan di Kota Surakarta. Berbagai macam festival pernah diselenggarakan di Taman Balekambang. Festival Payung, Solo City Jazz, SIPA, merupakan contoh kegiatan bergengsi yang pernah diadakan di Taman Balekambang. Dampaknya juga sangat besar. Tidak jarang pada hari-hari kegiatan tersebut Taman Balekambang penuh. Tetapi berbagai macam usaha tersebut merupakan usaha jangka pendek. Belum ada usaha jangka panjang yang memperhatikan peran Taman Balekambang sebagai taman kesenian. Gedung pertunjukan yang ada tidak mengalami perubahan signifikan. Potensi yang ada pada Taman Balekambang tidak dimanfaatkan dengan baik dan dipandang sebelah mata. Dampaknya, gedung pertunjukan Taman Balekambang hanya bisa menjadi rumah bagi ketoprak yang pentas setiap minggunya.

1.3.1 Karakteristik Kawasan

Kawasan Taman Balekambang adalah kawasan sosial, ekologi, dan budaya. Area seluas 9.8 hektar tersebut terbagi bagi menjadi beberapa area di antaranya gedung pertunjukan dan arena, taman reptile, taman rekreasi, dan taman air. Sebagai ruang public, Taman Balekambang secara tidak langsung menjadi lahan ekonomi bagi para pedagang kaki lima.



Gambar 1.2 Foto udara wilayah perancangan pada Taman Balekambang, Surakarta
(Penulis, 2017)



Gambar 1.3. Foto Gerbang
(www.google.co.id, 2013)



Gambar 1.4. Foto gedung pertunjukan ketoprak
(www.google.co.id, 2013)

Lokasi Taman Balekambang yang berada dekat dengan pusat kota mempengaruhi bagaimana Taman Balekambang berkembang. Ditinjau dari aspek sosial, Taman Balekambang masih dalam satu kompleks pusat kegiatan olahraga di Kota Solo yakni Manahan. Dalam kompleks tersebut terdapat Stadion Manahan, Kolam Renang Tirtomoyo, lapangan basket, lapangan tennis, lapangan bulutangkis, dan jogging track. Sebelah utara Taman Balekambang adalah Pasar Depok. Pasar Depok adalah sentra pasar hewan yang ada di Kota Surakarta. Di Pasar Depok kerap diadakan lomba burung. Ditinjau dari aspek ekonomi, Taman Balekambang juga memiliki potensi. Terdapat warung-warung yang mengitari kawasan Stadion Manahan yang menjual berbagai macam jajanan. Ada juga Gedung Serbaguna yang biasanya digunakan untuk acara pernikahan yang letaknya sekitar 300 meter dari Taman Balekambang. Pada dasarnya, kawasan di sekitar Taman Balekambang adalah kawasan yang ramai dan padat aktivitas. Baik aktivitas sosial, ekonomi, maupun budaya.

1.3.2 Karakteristik Pengguna

Pengunjung Taman Balekambang terdiri dari berbagai macam usia dan berasal dari bermacam lapisan masyarakat. Pengunjung yang datang di hari biasa umumnya sekedar mencari ketenangan dan *refreshing*. Di hari biasa Taman Balekambang paling ramai waktu sore hari. Aktivitas yang ada antara lain jalan-jalan, bermain perahu, memberi makan rusa, dan bersantai. Pada malam hari jika ada pertunjukan ketoprak biasanya ada beberapa orang yang menonton di Taman Balekambang. Penonton didominasi oleh orang tua. Berbeda lagi jika Taman Balekambang menjadi tuan rumah sebuah kegiatan tertentu. Taman Balekambang bisa menjadi sangat ramai. Lahan-lahan yang pada hari biasa digunakan sebagai halaman kantor dimanfaatkan untuk lahan parkir.

Dalam beberapa tahun terakhir tidak ada perkembangan yang spesifik akan pola penggunaan aktivitas di Taman Balekambang. Perubahan-perubahan yang terjadi hanya bersifat eventual ketika ada sebuah kegiatan. Belum ada pemanfaatan potensi yang maksimal dari aspek budaya yang seharusnya bisa menjadi daya tarik bagi Taman Balekambang.

1.4 Permasalahan Desain

Permasalahan yang akan diangkat berdasarkan pemaparan isu dan konteks di atas adalah bagaimana membentuk sebuah arsitektur yang dapat membantu seseorang merasakan sebuah makna seni pertunjukan semaksimal mungkin lewat pendekatan atmosfer sebuah ruang baik itu sebuah bangunan maupun lansekap.

Permasalahan kedua yang diangkat adalah bagaimana mengembangkan lahan sedemikian besar, dalam hal ini Taman Balekambang, menjadi sebuah area yang secara utuh menunjang seni pertunjukan Surakartadengan tetap memperhatikan aspek-aspek lain sebuah ruang publik.

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1 Program Aktivitas dan Fungsi Rancang

2.1.1 Aktivitas Eksisiting

Taman Balekambang pada masa Mangkunegara VII merupakan hadiah dari beiau untuk kedua anaknya, Partini dan Partinah. Taman Balekambang pada saat itu digunakan sebagai tempat resapan hujan dan paru-paru kota. Pada masa Mangkunegara VIII barulah dibuka untuk umum sebagai ruang publik dan tempat penyelenggaraan pertunjukan ketoprak. Sekarang Taman Balekambang digunakan sebagai ruang publik dan pertunjukan Ketoprak maupun tempat penyelenggaraan berbagai event dari Festival Payung hingga SIPA.

Sebagai ruang yang dari sejak lama digunakan sebagai ruang publik dan tempat pertunjukan, Taman Balekambang sudah dikenal oleh masyarakat. Fungsi Taman Balekambang juga didukung oleh Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 1 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011 – 2031 sebagai Kawasan Seni dan Budaya.

Taman Balekambang berdasarkan kondisi eksisitingnya memiliki aktivitas sebagai berikut,

1. Aktivitas publik, rekreasi, berkumpul, jalan-jalan, bermain, dan refreshing
2. Seni pertunjukan, penyelenggaraan dan menonton
3. Kegiatan eventual yang menggunakan sebagian maupun seluruh area Taman Balekambang.

2.1.2 Aktivitas Rancangan

Perancangan ini dimaksudkan untuk merancang kembali Taman Balekambang sebagai kawasan seni dan budaya dengan menggunakan pendekatan *sense architecture*. Secara program aktivitas, perancangan lebih ke arah mengembangkan apa yang sudah ada di eksisting. Citra Taman Balekambang sebagai ruang publik dan kawasan seni budaya menjadi landasan merancang ulang. Dalam lahan eksisting, Taman Balekambang dapat dikategorikan sebagai berikut,

1. Seni pertunjukan, meliputi aktivitas eventual seperti kegiatan di waktu tertentu maupun pertunjukan seni
2. Aktivitas publik, Taman Balekambang sebagai ruang publik yang mewadahi aktivitas sebuah ruang publik yang bermacam-macam

Pada program aktivitas juga membahas tentang peran pengguna Taman Balekambang yang dapat dibagi dua yaitu, penampil, pengelola, dan pengunjung/penonton. Masing- masing pengguna akan memiliki aktivitas sendiri-sendiri yang dijabarkan sebagai berikut,

1. Penampil

Penampil memiliki aktivitas seperti latihan, persiapan, pembuatan setting panggung, penataan panggung, persiapan penampilan, diskusi, dan rapat.

2. Pengunjung/Penonton

Penonton memiliki aktivitas seperti mengantri, membeli tiket, menunggu, menonton, dan rekreasi.

3. Pengelola

Pengelola memiliki aktivitas seperti perawatan tempat, rapat direksi, penyewaan tempat, dan menyambut tamu.

2.1.3 Fungsi Bangunan

Fungsi bangunan yang akan dirancang pada Taman Balekambang terbagi menjadi dua jenis yaitu, bangunan untuk seni pertunjukan dan ruang luar. Bangunan untuk seni pertunjukan dibagi lagi menjadi beberapa jenis sebagai berikut,

1. Ruang pertunjukan teater
2. Ruang pertunjukan seni tari dan musik
3. Ruang pertunjukan kolosal

Ruang luar yang dirancang digunakan sebagai penghubung antara ruang-ruang yang ada dengan tetap memenuhi kebutuhan akan ruang luar itu sendiri. Ruang luar yang dirancang antara lain,

1. Ruang publik, untuk kegiatan eventual yang memakai lansekap dari Taman Balekambang seperti acara yang sudah berlalu
2. Ruang parkir, untuk menampung pengunjung yang datang karena Taman Balekambang belum memiliki ruang parkir sendiri.

2.2 Kebutuhan Jumlah dan Besaran Ruang

Sebuah ruang seni pertunjukan memiliki beberapa ruang untuk menunjang terselenggaranya seni pertunjukan tersebut. Ruang-ruang tersebut antara lain,

1. Seni pertunjukan teater

Tabel 2.1. Kebutuhan Ruang Seni Pertunjukan Teater

No	Nama Ruangan	Jumlah	Besaran Ruangan
1	Panggung pertunjukan	1	64 m ²
2	Ruang rias	2	50 m ²

3	Ruang ganti	2	25 m ²
4	Ruang rehearsal	1	25 m ²
5	Ruang penyimpanan	1	25 m ²
6	Gudang	1	25 m ²
7	Kamar ganti	2	24 m ²
8	Ruang ME	1	42 m ²
9	Workshop	3	48 m ²
10	Ruang penonton	1	350 m ²
11	Ruang pemusik	1	16 m ²
12	Ruang tata lampu	1	9 m ²
13	Kantor	2	50 m ²
14	Lobby	1	50 m ²
15	Kamar mandi	3	36 m ²

(Penulis,2017)

2. Seni pertunjukan tari dan music

Tabel 2.2. Kebutuhan Ruang Seni Pertunjukan Tari dan Musik

No	Nama Ruangan	Jumlah	Besaran Ruangan
1	Panggung pertunjukan	1	100 m ²
2	Ruang rias	2	50 m ²
3	Ruang ganti	2	25 m ²
4	Ruang rehearsal	1	25 m ²
5	Ruang penyimpanan	1	25 m ²
6	Gudang	1	25 m ²
7	Kamar ganti	2	24 m ²
8	Ruang ME	1	42 m ²

9	Workshop	3	48 m ²
10	Ruang penonton	1	1000 m ²
11	Ruang pemusik	1	16 m ²
12	Ruang tata lampu	1	9 m ²
13	Kantor	2	50 m ²
14	Lobby	1	75 m ²
15	Kamar mandi	3	36 m ²

(Penulis,2017)

3. Seni pertunjukan kolosal

Tabel 2.3. Kebutuhan Ruang Seni Pertunjukan Kolosal

No	Nama Ruangan	Jumlah	Besaran Ruangan
1	Panggung pertunjukan	1	200 m ²
2	Ruang rias	2	50 m ²
3	Ruang ganti	2	25 m ²
4	Ruang rehearsal	1	25 m ²
5	Ruang penyimpanan	1	25 m ²
6	Gudang	1	25 m ²
7	Kamar ganti	2	24 m ²
8	Ruang ME	1	42 m ²
9	Workshop	3	48 m ²
10	Ruang penonton	1	3500 m ²
11	Ruang pemusik	1	16 m ²
12	Ruang tata lampu	1	9 m ²
13	Kantor	2	50 m ²
14	Lobby	1	100 m ²

15	Kamar mandi	3	36 m ²
----	-------------	---	-------------------

(Penulis,2017)

4. Lansekap

Tabel 2.4. Kebutuhan Ruang Publik

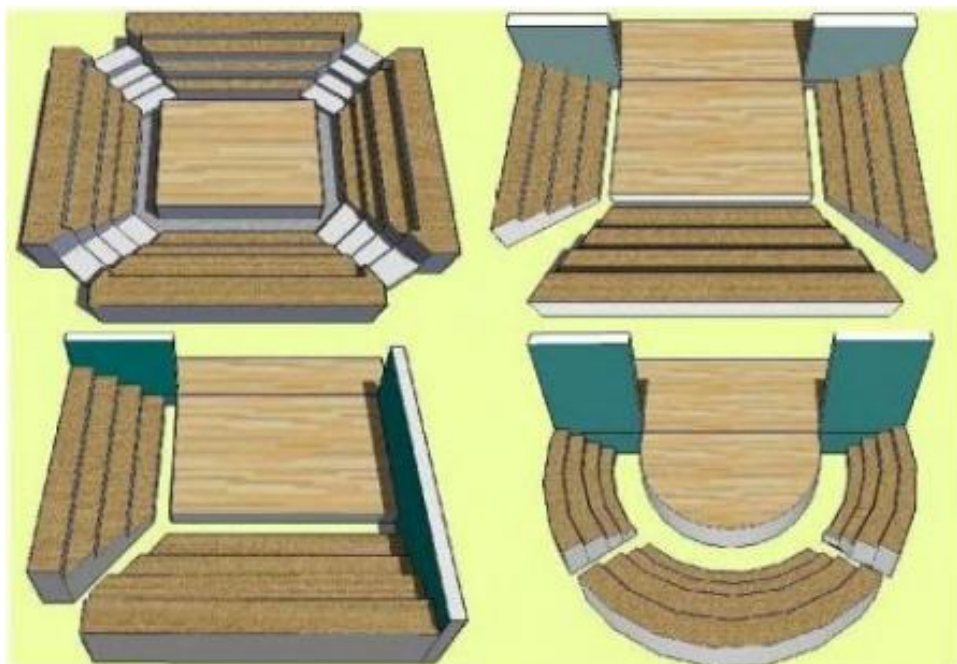
No	Nama Ruangan	Jumlah	Besaran Ruangan
1	Ruang publik	1	2000 m ²
2	Lahan parkir	1	3000 m ²

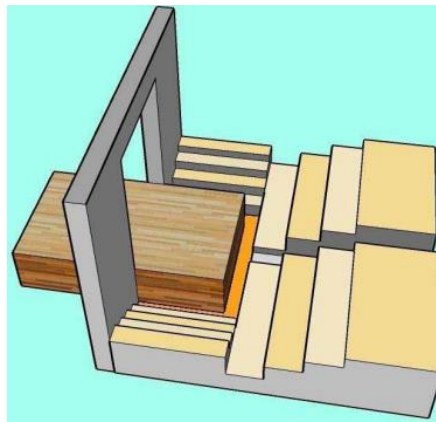
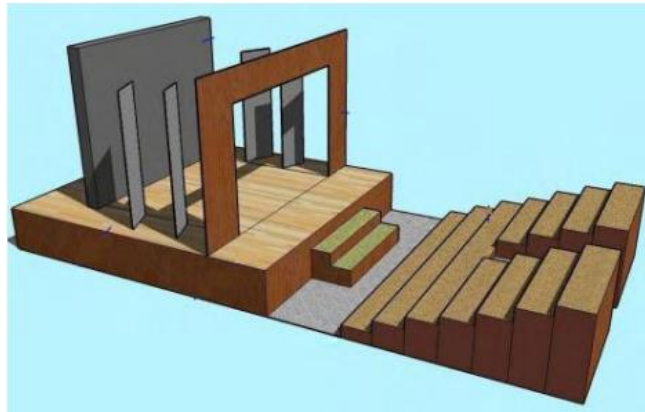
(Penulis,2017)

2.2.1 Standar Besaran Ruang

Setiap ruangan memiliki standar masing-masing yang sedikit banyak menjadi acuan dalam menentukan besaran ruang. Standar ini dapat diubah ubah sesuai kebutuhan ruang yang dibutuhkan.

2.2.1.1 Panggung Pertunjukan





Gambar 2.1. Panggung Arena, Proscenium, dan Thrust

(Seni Teater Jilid II, 2011)

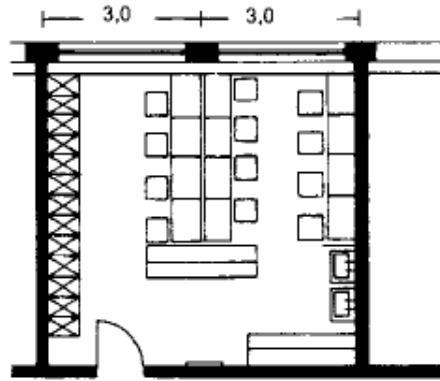
Bentuk panggung dapat dibedakan menjadi panggung arena, proscenium, dan gabungan keduanya (thrust). Arena adalah panggung yang dikelilingi oleh penonton sehingga bisa dilihat dari berbagai arah. Proscenium adalah panggung yang hanya bisa dilihat dari arah depan. Thrust adalah penggabungan antara keduanya. Besaran panggung menyesuaikan fungsi gedung pertunjukan untuk pertunjukan tertentu.

2.2.1.2 Lobby

Lobby di sini digunakan untuk tempat penjualan tiket dan tempat pengunjung menunggu pertunjukan dimulai. Ruangan berisi poster-poster

pertunjukan yang akan datang dan galeri dokumentasi pementasan. Luasan menyesuaikan kapasitas gedung pertunjukan.

2.2.1.3 Ruang Rias dan Ruang Ganti



Gambar 2.2. Ruang Rias dan Ruang Ganti

(Ernst and Peter Neufert: Data Architect's Third Edition, 2002)

Ruang rias dibedakan menjadi ruang rias bagi laki-laki dan perempuan. Ruang rias meliputi ruang merias dan ruang ganti. Ruang rias berisi kursi dan meja rias. Luasan ruang rias disesuaikan dengan kapasitas gedung pertunjukan. Tiap meja dan kursi rias memakan luas sebesar 5 m². Ruang ganti untuk satu orang memakan luas sebesar 3 m².

2.2.1.4 Ruang Penyimpanan dan Gudang

Ruang penyimpanan dan gudang pada dasarnya memiliki fungsi yang sama sebagai tempat menyimpan barang. Yang membedakan di sini adalah jenis barang yang disimpan. Pada ruang penyimpanan digunakan untuk property yang digunakan untuk pertunjukan. Gudang digunakan untuk menyimpan barang-barang untuk pengelola. Besaran ruang penyimpanan dan gudang memiliki luasan sebesar 25 m².

2.2.1.5 Ruang Rehearsal

Ruang rehearsal berfungsi untuk ruang persiapan terakhir sebelum penampil pentas. Ruangan tidak berisi barang apapun dan dapat digunakan

fleksibel sesuai kebutuhan penampil. Besaran ruang untuk ruang rehearsal sebesar 25 m².

2.2.1.6 Ruang Tata Lampu

Ruang tata lampu digunakan untuk penampil menata lampu untuk pertunjukan. Ruangan ini berisi monitor dan dimmer. Ruangan ini akan digunakan oleh penata artistik sejumlah kira-kira 2 sampai 3 orang. Besaran ruang yang dibutuhkan sekitar 9 m².

2.2.1.7 Ruang ME

Ruang ME berisikan genset dan trafo. Luasan ruang ME disesuaikan dengan besaran genset. Ruang ini untuk mengontrol utilitas bangunan. Luasan yang digunakan sebesar 42 m².

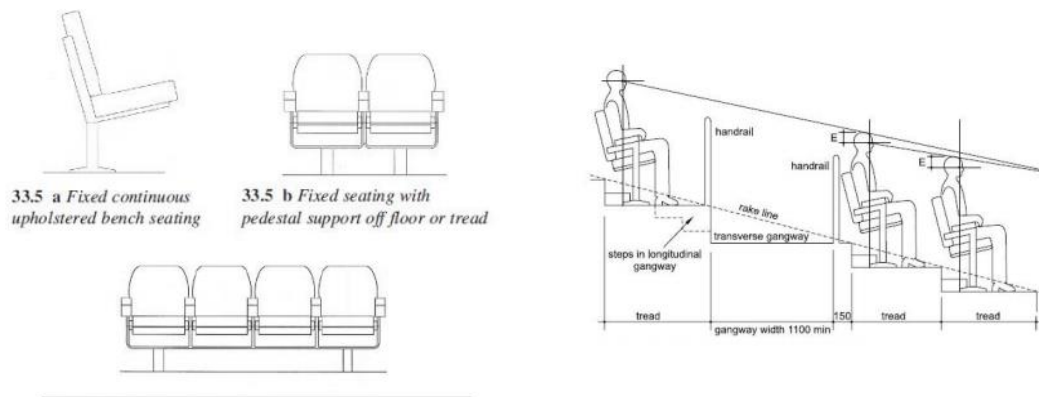
2.2.1.8 Ruang Workshop

Ruang workshop adalah ruang yang digunakan sebagai sanggar bagi penggiat seni. Di ruang workshop dapat dimanfaatkan untuk menyiapkan property pementasan. Luasan masing-masing ruangan sebesar 9 m².

2.2.1.9 Ruang Pemusik

Ruang pemusik adalah tempat pemusik untuk pertunjukan tari dan teater menyajikan ilustrasi musik. Lokasi ruang pemusik adalah di samping maupun di atas penampil asalkan dapat melihat penampil dengan jelas. Luasan yang diberikan untuk ruang pemusik adalah 16 m².

2.2.1.10 Ruang Penonton



Gambar 2.3. Ilustrasi Tempat Duduk Penonton

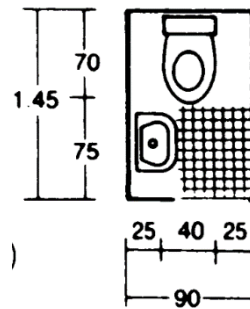
(Ernst and Peter Neufert: Data Architect's Third Edition, 2002)

Ruang penonton adalah tempat penonton duduk menikmati pertunjukan. Luasan ruang penonton sesuai dengan skala gedung pertunjukan. Setiap tempat duduk memakan luas sebesar 0,5 m².

2.2.1.11 Kantor

Kantor digunakan untuk tempat pengelola mengurus pengelolaan gedung pertunjukan. Ruangan ini memiliki fungsi untuk administrasi, rapat, dan menerima tamu. Ruangan berisi kebutuhan administrasi seperti meja, kursi, meja rapat, lemari, dan meja tamu. Luasan ruangan ini sebesar 50 m².

2.2.1.12 Kamar Mandi

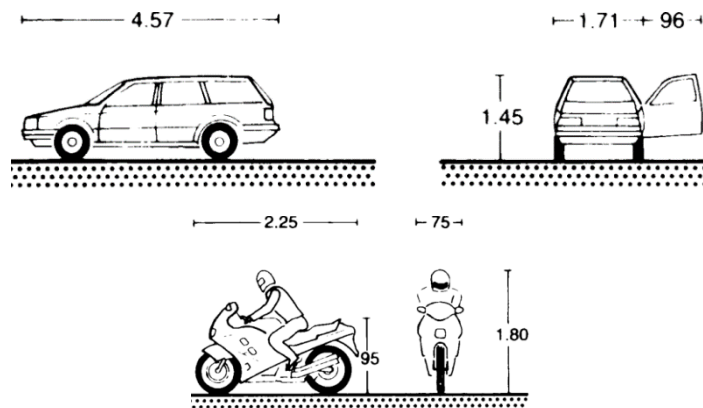


Gambar 2.4. Toilet

(Ernst and Peter Neufert: Data Architect's Third Edition, 2002)

Kamar mandi dibedakan menurut penggunaanya yakni untuk penampil dan pengunjung. Kamar mandi dibedakan lagi menjadi kamar mandi laki-laki dan perempuan. Satu kamar mandi memakan luasan sebesar 3 m².

2.2.1.13 Lahan Parkir



Gambar 2.5. Dimensi Kendaraan

(Ernst and Peter Neufert: Data Architect's Third Edition, 2002)

Pada lahan parkir ini dibagi dengan 2 kategori yaitu kendaraan roda empat (mobil) dan kendaraan roda dua (sepeda motor). Lahan parkir dalam rancangan disediakan sebesar 3000 m². Lahan parker ini diproyeksikan dapat menampung 150 mobil dan 250 motor.

2.2.1.14 Ruang Publik

Ruang publik digunakan untuk pengunjung melakukan aktivitas rekreasi dan tempat penyelenggaraan acara eventual. Ruang publik memakan luasan sebesar 2000 m².

2.3 Kajian Tapak

Pemilihan tapak harus berdasarkan kriteria yang diinginkan oleh perancang agar dapat mendukung rancangannya. Kriteria tersebut antara lain :

1. Tapak dalam peraturan pemerintah diperuntukkan untuk kawasan seni dan budaya yang masih dapat dikembangkan lebih jauh.
2. Tapak berada di lokasi yang strategis tetapi tidak terganggu oleh keramaian.
3. Tapak memiliki luasan yang cukup besar untuk bangunan dan lansekapnya

Berdasarkan kriteria tapak yang sudah ada, tapak yang dipilih adalah Taman Balekambang Solo. Jika ditinjau dari kriteria tapak, Taman Balekambang Solo telah memenuhi kriteria tersebut. Pemenuhan kriteria tersebut adalah sebagai berikut :

1. Taman Balekambang dalam peraturan pemerintah diperuntukkan sebagai kawasan seni dan budaya yang diatur dalam peraturan Daerah Kota Surakarta No. 1 tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011 – 2031
2. Taman Balekambang berada dekat dengan pusat kota. Taman Balekambang berdekatan dengan pusat kegiatan olahraga Stadion Manahan dan pusat jual beli Pasar Hewan Depok. Secara aspek sosial dan ekonomi Taman Balekambang dapat dikatakan sangat strategis. Pintu masuk Taman Balekambang menjorok ke dalam sejauh 300 meter dari jalan utama yang mana menjauhkan tapak dari kebisingan.
3. Taman Balekambang memiliki luas sekitar 9,8 hektar dengan elemen-elemen lansekapnya yang beragam. Terdapat berbagai jenis taman yakni, taman seni budaya, taman rekreasi, taman air, dan taman reptil. Berbagai

macam vegetasi dapat ditemukan di sini. Keberagaman elemen tersebut menjadi potensi yang dapat dikembangkan lebih jauh dalam perancangan.



Gambar 2.6. Foto Udara Wilayah Perancangan pada Taman Balekambang, Surakarta
(Penulis, 2017)

2.4 Kajian Lingkungan

Tapak pada perancangan ini mengambil kawasan Taman Balekambang, Manahan, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta. Kawasan tersebut merupakan kawasan ruang public dan salah satu area taman budaya di Surakarta. Menurut Harvey M. Rubenstein dalam menganalisis tapak terdapat berbagai macam faktor antara lain, *natural factor*, *cultural factor*, dan *aesthetic factor*.

2.4.1 Natural Factors

Aspek aspek natural yang dikaji dalam tapak ini seperti landscape, hardscape, lahan, tanah, air, dan lain lain. Taman Balekambang sendiri adalah sebuah taman yang dibuat oleh Mnagkunegara VII untuk kedua putrinya yaitu, Partini Tuin dan Partinah Bosch. Taman Balekambang terdiri dari taman rekreasi, taman reptil, taman budaya, dan taman air. Hawa di Taman Balekambang relatif dingin karena ditumbuhi banyak pohon. Terdapat sekitar 84 jenis pohon yang ada

di Taman Balekambang. Keragaman karakter pohon ditemukan dalam bentuk *tajuk indah* (16,7%), *semak berdaun indah* (16,7%), *pohon berbuah* (35,7%), *pohon beraroma* (2,4%), *pohon berbunga indah* (5,6%), *pohon berdaun indah* (38,1%), *peneduh* (3,2%), *perdu bunga indah* (2,4%), *rambat* (2,4%), dan *semak berbunga indah* (5,6%).

Tabel 2.5. Jenis dan Jumlah Pohon di Taman Balekambang

No.	Nama Pohon	Jumlah	No.	Nama Pohon	Jumlah
1.	Akasia	7	45.	Mahoni	70
2.	Andong merah	2	46.	Malaba	14
3.	Apel bludru	12	47.	Mangga	39
4.	Ara	1	48.	Melati air	7
5.	Asem	2	49.	Mengkudu	2
6.	Bamboo	837	50.	Mojo beruk	2
7.	Batavia	3	51.	Munggur	13
8.	Blimbing bintang	2	52.	Palem	61
9.	Blimbing wuluh	2	53.	Papaya	0
10.	Beringin	30	54.	Petai cina	51
11.	Beringtonia	6	55.	Pilo jari / pilo dendrum	35
12.	Bintaro	3	56.	Pinus	2
13.	Bogenvil	13	57.	Pisang	94
14.	Buah naga	3	58.	Pohon gayem / solok	16
15.	Bunga eurphorbia	9	59.	Pohon kelengkeng	4
16.	Cemara norfork	5	60.	Pohon nangka	5
17.	Cemara gunung	18	61.	Pohon perdamaian	7
18.	Cemara lilin	27	62.	Pohon tanjung	40
19.	Cemara udang	1	63.	Puring	25
20.	Cokelat	1	64.	Rambutan	13
21.	Delima	1	65.	Randu	7
22.	Durian	7	66.	Red pineapple	0
23.	Duwet	4	67.	Sansivera	45
24.	Flamboyant	11	68.	Sawo ijo	4
25.	Glodokan	5	69.	Sawo kecil	60
26.	Heligonia	30	70.	Senu	2
27.	Jambu biji	5	71.	Serut jawa	5
28.	Jambu dersono / jambu jama	3	72.	Cemara papua	5
29.	Jambu mete	4	73.	Singkong karet	1
30.	Jarak puter	2	74.	Sono keeling	19
31.	Jati	229	75.	Srikaya	2
32.	Jemani	4	76.	Sukun	3
33.	Kamboja	9	77.	Tabe buaya	4
34.	Kantil	2	78.	Tales	120
35.	Karet	5	79.	Talok	48
36.	Kayu putih	75	80.	Trembalo	1
37.	Kelapa	7	81.	Trembesi	46
38.	Kelapa sawit	14	82.	Waru	29
39.	Kemuning	1	83.	Wuni	1
40.	Kanari	3	84.	Salam	2
41.	Kepel	23	85.	Angsana	22
42.	Ketapang	11	Jumlah Total		2.409
43.	Klerek	2			
44.	Kunta bima	2			

Sumber : Survei 2013

(Identifikasi Lansekap Elemen Softscape dan Hardscape pada Taman Balekambang Solo, Endang Wahyuni: 2014)

Tabel 2.6. Data Hardscape Taman Balekambang

No.	Jenis Material	Ukuran
1.	Perkerasan	Lebar 5m
2.	Batu	
3.	Jalan setapak	Lebar 2m
4.	Air dan kolam	
5.	Bangunan gedung	
6.	Bangku taman	Luas 4m ²
7.	Lampu taman	
8.	Pagar/benteng	
9.	Gazebo	Luas 4m ²

Sumber : survey 2013

(Identifikasi Lansekap Elemen Softscape dan Hardscape pada Taman Balekambang Solo, Endang Wahyuni: 2014)

Keberagaman vegetasi dan jumlah vegetasi dapat menjadi potensi penting dalam perancangan. Vegetasi yang memiliki sifat meredam suara, meredam polusi, membentuk bayangan dapat dimanfaatkan untuk membuat suasana tertentu dalam lansekapnya. Keberadaan pohon-pohon besar dapat dijadikan titik-titik penekanan suasana dengan cahaya, material pendukung, maupun pendekatan lainnya.

Tanah di Taman Balekambang relatif datar dengan beberapa bagian berbukit. Bagian berbukit dimanfaatkan untuk area *outbond*. Bagian tanah datar digunakan untuk gedung kesenian, ruang terbuka, taman reptil, dan taman air. Tanah datar dapat dioperasikan sebagai ruang publik untuk mengintegrasikan antara titik satu dan titik lainnya. Tanah berbukit dapat dimanfaatkan konturnya untuk memberi persepsi berbeda akan suatu tempat lewat tinggi rendah tanah.

Taman Balekambang dihuni juga oleh berbagai macam hewan yang sejak lama dipelihara di tempat tersebut. Hewan tersebut antara lain, rusa, kalkun, dan burung. Hewan-hewan tersebut dibiarkan liar dan berinteraksi dengan pengunjung. Tidak jarang ada yang bermain dan memberi makan hewan-hewan tersebut.



Gambar 2.7. Vegetasi

(www. google.com, 2013)



Gambar 2.8. Satwa Balekambang

(www. google.com, 2013)



Gambar 2.9. Kontur Balekambang

(www. google.com, 2013)

2.4.2 Cultural Factors

Area Taman Balekambang terletak di area yang cukup padat karena terletak di salah satu pusat kegiatan di Kota Solo. Di sekitar Taman Balekambang terdapat Pasar Hewan Depok, Stadion Manahan, Kolam Renang Tirtomoyo, dan Fakultas PJOK UNS. Dari segi sosial kawasan tersebut baik untuk digunakan sebagai kawasan budaya dan kawasan sosial karena letaknya tidak jauh dari pusat kota. Sebagai salah satu tempat penyelenggaraan kegiatan budaya, Taman Balekambang cukup sering dijadikan pilihan untuk kegiatan budaya di Kota Solo seperti Festival Teater, Ketoprak, dan berbagai macam festival lainnya. Aspek di atas dalam perancangan dapat menjadi dasar berpikir dalam mengakomodasi pengguna dari segi jumlah dan kebiasaan.

Taman Balekambang dapat dibedakan melalui zoningnya menjadi area seni budaya dan area rekreasi. Area rekreasi dapat dipecah lagi menjadi taman hutan dan taman air. Area seni budaya terletak di depan. Zona seni budaya sudah cocok berada di depan untuk mencirikan kawasan seni budaya. Area rekreasi berada di tengah dan di belakang. Perlu adanya ruang seni di antara area rekreasi ini agar lebih kental suasana keseniannya.

Pencapaian ke Taman Balekambang relatif mudah karena lokasi Taman Balekambang tidak jauh dari Stasiun Solo Balapan dan Terminal Tirtonadi. Pintu masuk Taman Balekambang menjorok ke dalam sekitar 300 meter dari jalan utama. Terdapat penanda berupa baliho dan papan kecil di ujung jalan. Hal ini

membuat Taman Balekambang terhindar dari keramaian sekitar sesuai kriteria tapak.



Gambar 2.10. Terminal Tirtonadi
(www. google.com, 2013)



Gambar 2.11. Signage
Balekambang

2.4.3 Aesthetic Factors

Taman Balekambang dinilai dari aspek estetika sudah menunjukkan kawasan budaya dan ruang publik yang memadai. Namun, dari segi estetika bangunan dapat digali lebih dalam sehingga kawasan budaya di Taman Balekambang menjadi lebih kental. Gedung Kesenian dengan sentuhan Jawa Eropa yang ada di bagian depan Taman Balekambang sudah cukup merepresentasikan sebuah kawasan budaya. Ada pula panggung terbuka berbentuk arena yang dekat dengan gedung kesenian. Di bagian belakang terdapat taman air yang memberi sudut pandang berbeda dalam merespon sebuah taman yang relatif besar ini. Terdapat dua patung ikonik yakni, Patung Partini dan Patung Partinah. Patung Partini terapat di tengah-tengah taman air dan Patung Partinah di taman hutan/taman rekreasi. Dari segi sirkulasi terdapat jalan setapak untuk mencapai suatu titik ke titik lain yang menjadi titik aktivitas berupa *paving block*.

Pada pintu masuk pengunjung dapat melihat gerbang bergaya Jawa dengan penerapan rumah Joglo. Gerbang sudah dapat merepresentasikan kawasan seni budaya Jawa dan Solo. Memasuki area Balekambang, di sebelah kiri pengunjung dapat melihat gedung pertunjukan yang dari tampak luar kurang menarik. Di sebelah kanan terdapat amphiteater yang memiliki ketinggian sekitar 2 meter dari

permukaan tanah. Dua panggung ini yang akan dirancang ulang agar dapat memberi impresi secara sense.



Gambar 2.12. Gedung Pertunjukar
([www. google.com](http://www.google.com), 2013)



Gambar 2.13. Patung Partinah
(www. google.com, 2013)



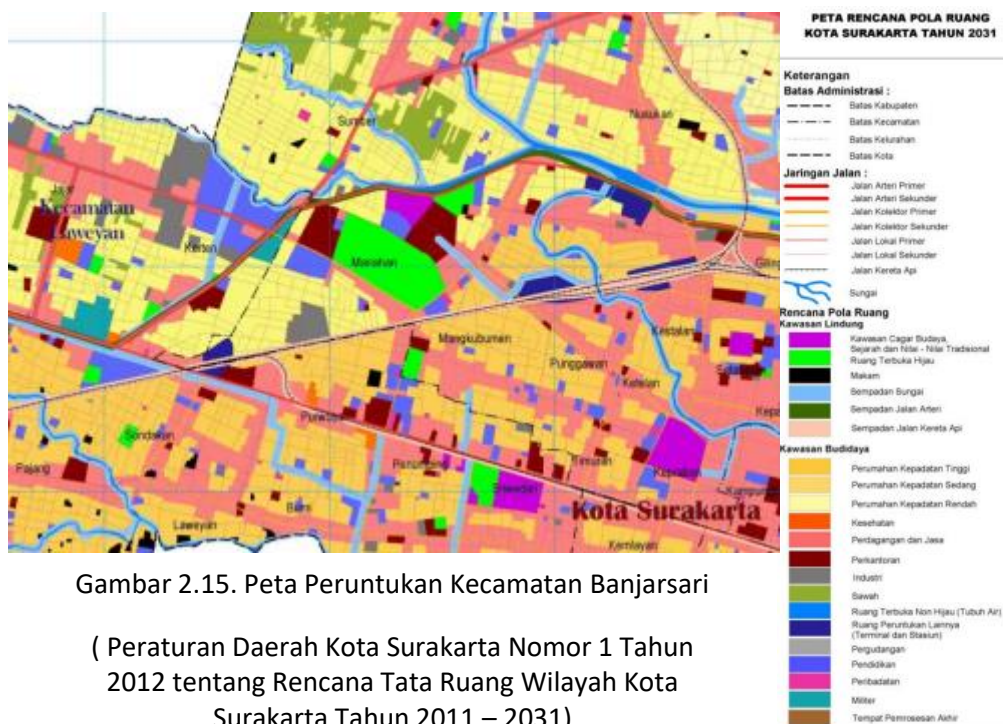
Gambar 2.14. Patung Partini
(www. google.com, 2013)

2.5 Kajian Peraturan dan Data Pendukung

2.5.1 Tinjauan Umum

Tapak yang dipilih menjadi area rancang adalah kawasan Taman Balekambang, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta. Berdasarkan peta peruntukan dan data perencanaan Kota Surakarta, kawasan Taman Balekambang dijadikan kawasan budaya. Data ini mendukung perancangan yang diproyeksikan menjadi kawasan seni dan budaya.

Taman Balekambang menjadi kawasan yang sangat potensial untuk dikembangkan menjadi kawasan budaya yang dapat mengakomodasi kegiatan kesenian dan kebudayaan. Dengan luas lahan kurang lebih 9,8 hektar, kawasan ini dapat dikembangkan menjadi ikon Kota Solo di bidang kesenian dan kebudayaan selain Taman Budaya Jawa Tengah di Kecamatan Jebres. Perencanaan pemerintah yang memang lebih menuju ke perbaikan kualitas lahan yang sudah ada, terutama di pusat kota, selaras dengan tujuan perancangan.



Gambar 2.15. Peta Peruntukan Kecamatan Banjarsari
 (Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 1 Tahun
 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota
 Surakarta Tahun 2011 – 2031)

2.5.2 Peraturan Pemerintah

Pemerintah Kota Surakarta dalam Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 13 Tahun 2016 tentang Rencan Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Tahun 2016-2026 menyebutkan di pasal 13 tentang Perwilayahan Destinasi Pariwisata Daerah mengatur bahwa wilayah tersebut terdiri dari

1. 14 (empat belas) Destinasi Pariwisata Daerah yang tersebar di 5 (lima) kecamatan; dan
2. 8 (delapan) KSPD yang tersebar di 5 (lima) Kecamatan.
3. 5 (lima) KPPD yang tersebar di 5 (lima) Kecamatan.

Perwilayahan 14 (empat belas) Destinasi Pariwisata Daerah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri dari :

1. Destinasi Pariwisata Daerah Kraton Surakarta Hadiningrat dan sekitarnya;
2. Destinasi Pariwisata Daerah Pura Mangkunegaran dan sekitarnya;
3. Destinasi Pariwisata Daerah Benteng Vastenburg dan sekitarnya;

4. Destinasi Pariwisata Daerah Museum Radya Pustaka dan sekitarnya;
5. Destinasi Pariwisata Daerah Wayang Orang Sriwedari dan sekitarnya;
6. Destinasi Pariwisata Daerah Taman Sriwedari dan sekitarnya;
7. Destinasi Pariwisata Daerah Taman Balekambang dan sekitarnya;
8. Destinasi Pariwisata Daerah Taman Satwa Taru Jurug dan sekitarnya;
9. Destinasi Pariwisata Daerah Pasar Klewer dan sekitarnya;
10. Destinasi Pariwisata Daerah Pasar Gede dan sekitarnya;
11. Destinasi Pariwisata Daerah Pasar Antik Triwindu dan sekitarnya;
12. Destinasi Pariwisata Daerah Kampung Batik Laweyan dan sekitarnya;
13. Destinasi Pariwisata Daerah Kampung Batik Kauman dan sekitarnya;
14. Destinasi Pariwisata Daerah Kampung Situs Budaya Baluwarti dan sekitarnya;

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.1 Pendekatan Desain

3.1.1 Sense Architecture

Seni pertunjukan dalama hakikatnya memiliki empat macam aspek yang menyusunnya antara lain, pemain, ruang, waktu, dan penikmat. Dalam sebuah seni pertunjukan hal yang paling penting adalah interaksi antara pemain dan penonton. Menurut Thibaut dan Khelley, interaksi adalah suatu peristiwa mempengaruhi satu sama lain saat dua orang atau lebih hadir bersama. Ada suatu transfer yang terjadi pada suatu interaksi. Dalam seni pertunjukan, penikmat adalah subjek yang menerima pengaruh yang diberikan oleh pemain melalui sebi pertunjukan. Dalam penerimaan ini banyak hal yang mempengaruhi penikmat dalam memahami apa yang ingin disampaikan pemain secara tidak langsung.

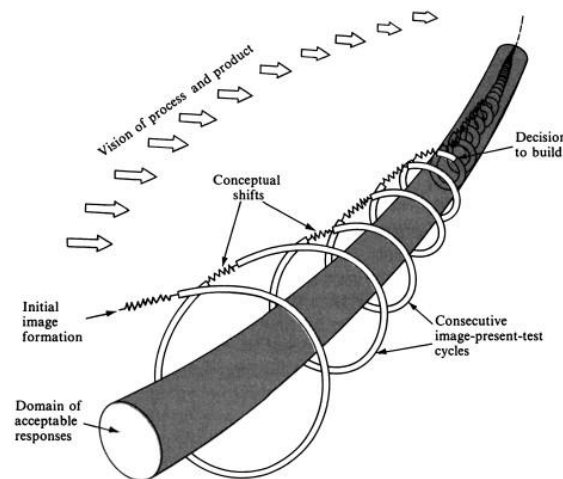
Seni pertunjukan memiliki spirit masing-masing dalam penyajiannya. Spirit menurut KBBI adalah jiwa, semangat, roh. Masing-masing dari suatu eksistensi memiliki spirit. Dalam seni pertunjukan spirit adalah sesuatu yang dibawa dan ingin disampaikan oleh sebuah seni pertunjukan. Misalnya, tari Gambyong yang mengekspresikan kecantikan perempuan Jawa. Dalam gerakannya menunjukan keanggunan gerakan yang luwes. Adapun spirit perlawanan atau perang dalam tari Kecak. Dewasa ini seringkali spirit yang ingin disampaikan sebuah seni pertunjukan tidak sampai kepada penonton karena dalam penyajiannya tidak memperhatikan aspek-aspek yang dibutuhkan oleh penikmat dalam memahami makna dari sebuah seni pertunjukan yang imbasnya hanya menjadi hiburan.

Penyajian seni pertunjukan sangat didukung oleh panggung di mana seni pertunjukan itu digelar. Di masa modern ini, panggung tersebut kebanyakan digelar di suatu gedung pertunjukan termasuk di Kota Solo. Solo yang kaya akan

budaya seni pertunjukan dalam memfasilitasi sebuah seni pertunjukan masih belum maksimal. Gedung pertunjukan yang ada hanya memfasilitasi sebuah tempat. Padahal masing-masing seni pertunjukan memiliki spirit yang harus didukung oleh suasana-suasana tertentu.

Sense Architecture adalah sebuah pendekatan arsitektur yang memposisikan penangkapan indra manusia dalam memahami suatu ruang. John Dewey mengatakan, “Impresi muncul pertama kali, mungkin dari tata lansekap yang megah, efek lampu yang redup, bau kemenyan, kaca yang tebal, atau proporsi yang magis. Semua itu menyatu dalam keseluruhan yang utuh. Ada sesuatu yang mendahului bagaimana kita mendefinisi sesuatu.” Ada sesuatu yang dapat ditangkap lebih dari sekedar apa yang kita lihat. Sesuatu itu dirasakan secara menyeluruh. Dalam seni pertunjukan, aspek-aspek yang kelihatannya sepele itu memiliki peran penting demi tersampainya pesan dari seni pertunjukan.

3.2 Metode Desain



Gambar 3.1. Diagram Zeisel (Inquiry by Design, John Zeisel: 1984)

Inquiry by design adalah paham yang didasari dengan bertanya, memeriksa, menyelidiki, mempertanyakan dan untuk itu belajar melalui desain.

. Pemilihan metode ini berdasarkan pada cara kerjanya yang mampu mentranslasikan sesuatu yang tidak terukur dalam hal ini suasana menjadi sesuatu yang terukur. Dalam metode Zeisel terdapat tiga elemen dasar antara lain :

1. *Imaging*

Imaging adalah proses membentuk gambaran mental secara garis besar tentang bagian dari dunia. *Image* merupakan representasi pengetahuan subyektif yang digunakan untuk mengembangkan dan mengorganisasikan *idea*.

2. *Presenting*

Presenting adalah proses menghadirkan ide menjadi bentukan visual. *Presentasi* dapat berupa apapun baik itu sketsa, gambar, denah, diagram, maket, foto, untuk mengeksternalisasikan dan mengkomunikasikan gagasan.

3. *Testing*

Testing adalah proses untuk menguji produk. *Testing* meliputi menilai, menyanggah, mengkritik, mempertimbangkan, membandingkan, merefleksikan, dan mengkonfrontasikan. Dalam tahap *testing*, *presentasi* akan dilihat dari berbagai macam sudut pandang keilmuan untuk mendapatkan suatu evaluasi untuk *presentasi* berikutnya. Dalam tahap ini perancang berpikir ke belakang dan ke depan secara simultan. Ke belakang memikirkan seberapa bagus hasil sementara rancangannya. Ke depan memperhalus gambar yang sedang dikembangkan dan menyiapkan *presentasi* berikutnya.

Penerapan tiga dasar ini dalam perancangan proposal ini adalah sebagai berikut :

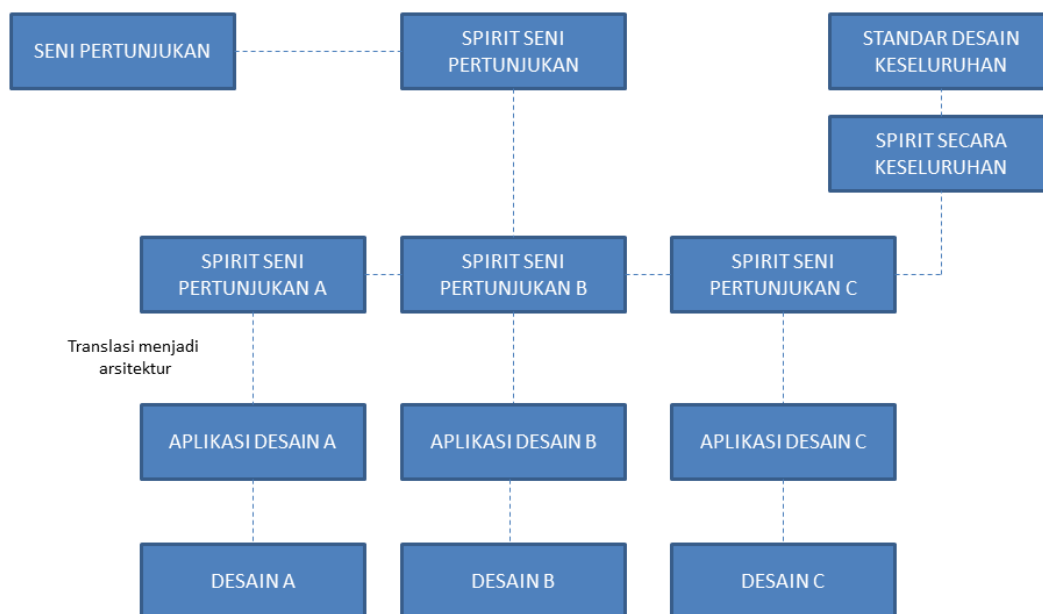
1. *Imaging*

Melihat isu kualitas yang ada pada penyelenggaraan seni pertunjukan tradisi di Kota Solo yang masih tidak memperhatikan bagaimana seni

pertunjukan itu dibawakan. Penyajian seni tradisi Kota Solo dengan pendekatan suasana baik dalam dan luar ruangan menjadi sebuah gagasan untuk menyelesaikan isu tersebut.

2. *Presenting*

Membuat sebuah diagram berpikir bagaimana merealisasikan sebuah rancangan yang dapat mencapai tujuan dari perancangan yaitu meningkatkan kualitas penyajian seni tradisi Kota Solo.



Gambar 3.2 Proses Desain (Penulis, 2017)

3. *Testing*

Tahap pengujian hasil presentasi berdasar aspek aspek arsitektur maupun aspek di luar arsitektur. Aspek arsitektur antara lain material, akustik, sirkulasi, pencapaian, ruang, kapasitas, dan lain lain. Aspek di luar

arsitektur seperti aspek ekonomi, sosial, perilaku masyarakat, budaya, dan lain lain.

3.2.1 Metode Desain Analogi

Struktur matematis dari arsitektur Gothik merupakan hasil dari triangulasi dan kuadratur yang terinspirasi dari arsitektur sebagai musik yang dibekukan oleh filsuf. Beberapa arsitek, analogi memunculkan pertanyaan bagaimana kemungkinan untuk menerjemahkan komposisi musikal dan suara menjadi konfigurasi spasial atau arsitektural.

Salah satu cara menerjemahkan suara menjadi bentuk visual dengan metode rancang yang digunakan ahli fisika Jerman Ernst Chladni pada 1787. Ia menyebarkan pasir pada lembaran kaca atau logam, lalu ia membuat getaran yang berasal dari gerakan gesekan biola di ujung-ujungnya. Pasir akan membentuk suatu gubahan berdasarkan kecepatan gesekan, ketebalan, kepadatan, elastisitas dari lembaran logam, dan lain lain.

Dua seniman terdepan di Bauhaus, Jerman, Wassily Kandinsky dan Paul Klee, mengembangkan cara berbeda dalam mengubah bentuk musikal menjadi sesuatu yang visual. Berdasarkan teori titik, garis, dan bidang, Kandinsky mempresentasikan gubahan dari notasi tradisional yang dipakai di musik pada 1925. Nada dari sebuah not berhubungan dengan seberapa tinggi posisinya terhadap not lain, jarak horizontal antara not-not mengindikasikan durasi. Ukuran titik mengindikasikan dinamika. Sebaliknya, turunan Klee lebih teliti. Bait-bait direpresentasikan sebagai kesatuan grid dari garis garis parallel horizontal. Notasi berhubungan dengan dengan tinggi not ada grid. Durasi berhubungan dengan ukuran panjang dan dinamika direpresentasikan oleh ketebalan garis.

Pada 1991, arsitek Steven Holl menggunakan turunan metode tersebut untuk mendesain fasad Stretto House di Dallas. Dia mengungkapkan bahwa ekspresi massa dan material dalam arsitektur berdasar pada gravitasi, beban, ketegangan, torsi mengungkapkan diri mereka seperti komposisi orchestra. Susunan instrumen dalam orchestra ia klasifikasikan menjadi berat dan ringan.

Berat ia artikan concrete block dan ringan ia artikan menjadi atap lengkung yang ringan.

Pada perancangan sebuah area seni pertunjukan, teori tersebut dapat diaplikasikan. Dari beberapa seni pertunjukan dapat diklasifikasikan kebutuhan gedung pertunjukan maupun lansekapnya berdasar gestur sebuah tarian, komposisi instrumen, komposisi musikal, dan lain lain. Dari proses tersebut akan menjadi tahapan-tahapan yang dapat diaplikasikan dalam metode Zeisel.

3.3 Kajian Teori Pendukung

3.3.1 Sense Architecture

Arsitektur bukanlah tentang bentuk. Peter Zumthor dalam bukunya yang berjudul “Thinking Architecture” berpendapat bahwa sebuah bangunan yang baik harus mampu menyerap jejak kehidupan manusia dan mengambil suatu kekayaan tertentu. Ia menganalogikan dengan bagaimana manusia merespon sesuatu secara sadar maupun tidak sadar bahwa manusia pasti merespon sesuatu. Begitu pula arsitektur. Arsitektur juga memiliki kapasitas yang sama meski memakan waktu lebih lama. Peter menyebutnya sebagai atmosfer. Ketika seseorang mendapat pengalaman akan sebuah arsitektur, akan ada sesuatu yang menempel di pikiran dan perasaan seseorang. Baik melalui material maupun ruang. Hal itulah yang mendasari Peter Zumthor dalam rancangannya.

Juhani Pallasma dalam bukunya yang berjudul “The Eye of the Skin” berpendapat bahwa elemen arsitektur bukanlah unsur visual semata. Arsitektur bertemu dan berkonfrontasi dengan sesuatu bernama ingatan. Pallasma menekankan bahwa tubuh mengenali dan mengetahui ia tahu akan sesuatu. Arsitektur berasal dari respond dan reaksi yang diingat oleh tubuh dan indra.

3.3.2 Metode Desain Zeisel

John Zeisel dalam bukunya yang berjudul “Inquiry by Design” memaparkan tentang metodenya dalam mendesain. Terdapat tiga unsur dasar

yaitu, *imaging*, *presenting*, dan *testing*. Proses perancangan yang ditekankan adalah proses perancangan yang selalu berusaha mempertanyakan, mengkritisi sesuatu dari design. Dalam diagram yang dikenal dengan diagram Zeisel, ia mengungkapkan tiga unsur di atas akan dilakukan terus menerus bersamaan dengan fakta (domain of acceptable response) sampai pada titik keputusan harus diambil. Zeisel juga memisahkan mana ranah desain dan riset. Desain bekerja di ranah mempresentasikan ide, mengambil keputusan, dan mengambil resiko. Riset bekerja di ranah menguji ide, belajar dari sebuah keputusan, dan meminimalisir resiko.

3.3.3 Kesimpulan Kajian

Pada perancangan berbasis Sense Architecture diperlukan sebuah metode yang dapat menterjemahkan sesuatu yang tak terukur seperti suasana, spirit, rasa menjadi fragmen-fragmen yang dapat diukur. Hal yang terukur inilah yang akan menjadi bahan kalkulasi dalam membuat rancangan. Penggunaan metode desain Zeisel dapat membantu perancang untuk memformulasikan fragmen yang tidak terukur tersebut untuk dapat dikalkulasikan secara matematis terutama pada tahap *Testing*. Pada tahap tersebut akan dikaji dari berbagai sudut pandang keilmuan untuk menguji apakah hal yang dihasilkan pada tahap *Presenting* sudah memenuhi kriteria rancang. Siklus ini akan terus berulang hingga tahap pengambilan keputusan. Sehingga segala hal yang dibuat perancang sudah teruji secara kuantitatif.

BAB 4

KONSEP DESAIN

4.1 Persyaratan Terkait Aktivitas dan Ruang

4.1.1 Kriteria Ruang

Setiap ruang memiliki kriteria masing-masing berdasarkan apa yang ingin dicapai dengan keberadaan ruang tersebut. Kriteria ruang pada rancangan dibagi menjadi kriteria ruang seni pertunjukan teater, ruang seni pertunjukan tari dan musik, ruang seni pertunjukan kolosal, dan ruang publik.

4.1.1.1 Ruang Seni Pertunjukan Teater

1. Intim

Suasana ruang pertunjukan teater adalah suasana yang intim antara penonton ke penampil maupun penampil ke penampil. Teater di kota Solo khususnya ketoprak ditarik dari sejarahnya memang media pertunjukan rakyat yang identik dengan kedekatan antara penampil dengan penonton. Tidak menutup kemungkinan adanya proses dialog dalam pertunjukan.

2. Interaktif

Ruang menyediakan kemungkinan interaksi antara penampil dan penonton. Bahkan dialog antara penonton dan penampil bisa menjadi bagian dari pertunjukan.

3. Natural

Suara, suasana, dialog yang dibawakan penampil harus senatural mungkin seperti dibawa ke suatu setting cerita di dimensi berbeda. Pencapaian dapat berupa sudut pantulan suara, bau ruangan, artistic penampil, dan lain lain.

4.1.1.2 Ruang Seni Pertunjukan Tari dan Musik

1. Visual dan akustik kuat

Seni tari adalah seni yang menampilkan visual. Maka dari itu elemen visual harus diperhatikan dengan cermat. Begitu pula dengan seni pertunjukan musik yang memperhatikan visual dan akustik.

2. Penonton dapat mengeksplor penampilan secara maksimal

Penonton harus bisa melihat dengan jelas dari tempat mereka duduk bagaimana penampilan berekspresi lewat gerak maupun musiknya.

3. Penonton tidak terdistraksi

Penonton harus fokus dengan pertunjukan. Distraksi seperti pencahayaan harus diminimalisir.

4.1.1.3 Ruang Seni Pertunjukan Kolosal

1. Megah

Seni pertunjukan kolosal adalah seni pertunjukan dengan skala besar baik itu pertunjukan teater, tari, musik, maupun gabungan ketiganya. Ruang ini harus terlihat massif dengan membawa elemen-elemen tradisional kota Solo dalam rancangannya.

4.1.1.4 Ruang Publik

1. Mampu mengintegrasikan ruang-ruang pada site

Lahan yang besar pada site harus dapat diintegrasikan sehingga setiap area tidak terpisah-pisah oleh fungsi masing-masing dan tetap menjadi suatu kesatuan utuh Taman Balekambang.

2. Mampu memanfaatkan eksisting semaksimal mungkin
3. Mampu menjadi ruang yang dapat digunakan untuk aktivitas sehari-hari maupun event

Ruang publik pada Taman Balekambang harus dapat dimanfaatkan sehari-hari sebagai ruang rekreasi pengunjung dan dapat dimanfaatkan sebagai ruang penyelenggaraan kegiatan event.

4.2 Tujuan Rancang

Tujuan rancang Taman Balekambang adalah merancang ulang Taman Balekambang sebagai kawasan seni dan budaya yang dapat mendukung penyampaian seni pertunjukannya secara sense. Seni pertunjukan dibagi tiga menjadi seni pertunjukan teater, seni pertunjukan tari, dan seni pertunjukan musik.

4.3 Konsep Rancang

Konsep rancang adalah tahap bagaimana rancangan menjawab kriteria melalui desain. Konsep rancang dibagi menjadi konsep rancang untuk ruang seni pertunjukan teater, seni pertunjukan tari dan musik, seni pertunjukan kolosal, dan ruang publik. Dalam setiap ruang memiliki konsep masing-masing, tetapi dalam bentuk masing-masing ruang menggunakan metode analogi. Dalam perancangan ruang seni pertunjukan di Taman Balekambang ini menganalogikan bentuk ikonik dari seni pertunjukan Solo.

Proses rancang menggunakan metode Zeisel yaitu *imaging*, *presenting*, dan *evaluating*. Proses *imaging* terdiri dari proses menarik nilai-nilai pada seni pertunjukan yang ada. Dari nilai tersebut diseleksi mana yang dapat diselesaikan secara arsitektural. *Imaging* masuk ke dalam proses kriteria rancang. Proses *presenting* terdiri dari bagaimana menyampaikan nilai pada seni pertunjukan melalui penyelesaian arsitektur sense. Konsep rancang di sini merupakan konsep rancang dasar yang nanti menjadi acuan dalam merancang secara teknis. *Presenting* masuk ke dalam proses konsep rancang. Proses *evaluating* terjadi ketika pengujian oleh ahli maupun penguji. Proses analogi diterapkan pada bentuk massa, interior, lansekap, maupun elemen arsitektur lainnya.

4.3.1 Konsep Ruang Publik



Gambar 4.1. Eksisting. 1. Gedung Ketoprak 2. Amphiteater 3. Kolam Air
(Penulis, 2017)



Gambar 4.2. Komposisi Massa Rancangan
(Penulis, 2017)

1. Gedung seni pertunjukan teater
2. Amphitheater
3. Gedung seni pertunjukan kolosal
4. Gedung pertunjukan tari dan musik

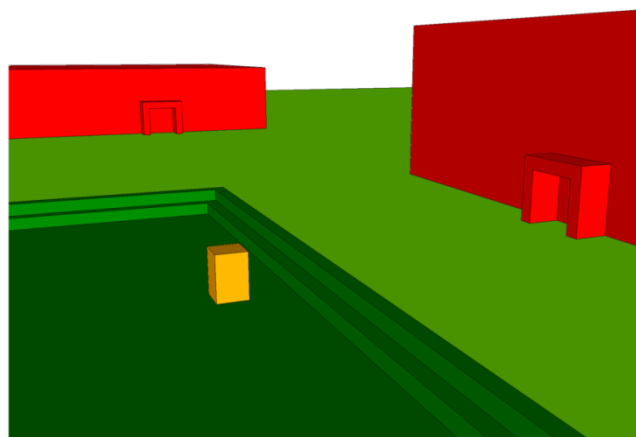
5. Ruang publik
6. Kolam air
7. Lahan parkir dan gerbang masuk

Pola sirkulasi pada rancangan adalah pola sirkulasi radial yang berpusat pada ruang publik. Di tengah ruang publik terdapat patung eksisting yang menjadi ikon dari Taman Balekambang yakni patung Partini dan patung Partinah. Pengintegrasian ruang ruang yang ada di Taman Balekambang, menggunakan gerbang imajiner yang memiliki desain yang tipikal sehingga tiap-tiap ruang meski memiliki ciri yang berbeda tetap memiliki nuansa yang sama. Bentuk gerbang mengadopsi bentuk gunungan pada pewayangan.



Gambar 4.3. Pola Sirkulasi Radial

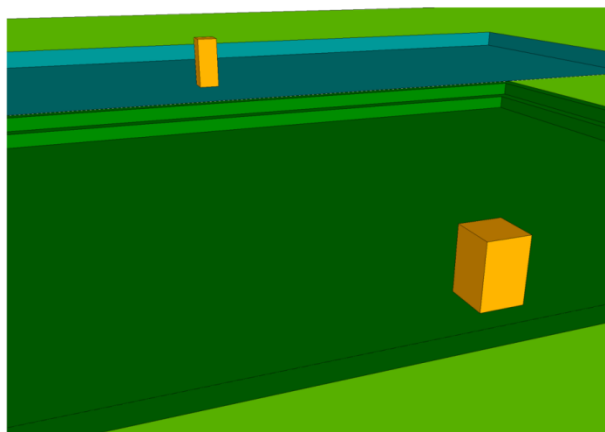
([www. google.com](http://www.google.com), 2017)



Gambar 4.4. Gerbang Imajiner di depan Tiang Gedung Pertunjukan

(Penulis, 2017)

Penggunaan ruang publik untuk mengakomodasi aktivitas publik dan tempat penyelenggaraan kegiatan eventual memanfaatkan dua patung ikonik Partini dan Partinah sebagai titik utama. Kolam air pada eksisting juga dapat dimanfaatkan sebagai latar belakang yang indah pada saat digunakan sebagai tempat penyelenggaraan kegiatan eventual.



Gambar 4.5. Skema Ruang Publik

(Penulis, 2017)

4.3.1.1 Konsep Sirkulasi Ruang Publik

Pola sirkulasi menggunakan pola sirkulasi radial dengan ruang publik menjadi pusat dari sirkulasi. Ruang publik menjadi pusat sirkulasi karena adanya titik pada eksisting yang sebelumnya tidak menjadi poin penting pada Taman Balekambang. Terdapat dua titik yaitu patung Partini dan Partinah yang ada di tengah Taman Balekambang yang sangat ikonik. Dua patung tersebut terletak di tengah taman dan sejajar.

Sirkulasi areal Taman Balekambang dilakukan dengan berjalan kaki. Kendaraan akan diparkir setelah memasuki gerbang. Jalur pejalan kaki di beberapa titik diberi patung-patung yang digunakan untuk membangun suasana tertentu. Patung-patung yang digunakan memiliki ketinggian berbeda tergantung suasana yang akan dibangun pada titik-titik tersebut.



Gambar 4.6. Pola Sirkulasi Radial

([www. google.com](http://www.google.com), 2017)

1. Gedung seni pertunjukan teater
2. Amphitheater
3. Gedung seni pertunjukan kolosal
4. Gedung pertunjukan tari dan musik
5. Ruang publik
6. Kolam air
7. Lahan parkir dan gerbang masuk



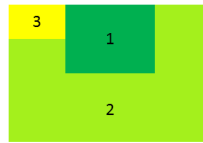
Gambar 4.7. Pola Sirkulasi Rancangan

([www. google.com](http://www.google.com), 2017)

4.3.2 Konsep Gedung Seni Pertunjukan Teater

Seni teater di Solo khususnya ketoprak merupakan seni pertunjukan yang sangat dekat dengan rakyat. Ditilik sejarahnya, ketoprak dan teater merupakan media masyarakat dalam menyuarakan pendapatnya. Sehingga pada penyelenggaraanya seringkali tidak dapat dibedakan sekat antara penonton dan pemain. Hal inilah yang mendasari konsep rancangan gedung seni pertunjukan teater.

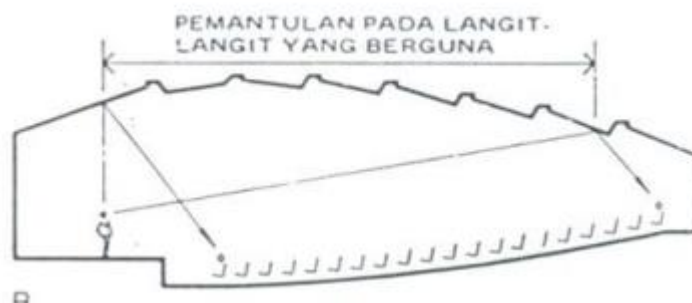
1. Panggung arena
2. Area penonton
3. Area pemusik



Gambar 4.8. Skema Panggung Arena

(Penulis, 2017)

Keintiman diwujudkan dengan jarak yang dekat antara penonton dan pemain. Dari pendekatan tersebut akan memunculkan ruang untuk berinteraksi antara pemain dan penonton. Kenaturalan teater dipertahankan dengan meminimalisir penggunaan penguat suara. Penggunaan langit-langit yang memperhatikan pantulan pantulan suara dapat meminimalisir penggunaan penguat suara



Gambar 4.9. Langit-langit Gedung Pertunjukan

(Ernst and Peter Neufert: Data Architect's Third Edition, 2002)

Konsep gedung teater menggunakan analogi bentuk muka yang identik dengan seni peran. Dari bentukan tersebut pengguna akan mampu membedakan mana gedung teater mana gedung yang lain.



Gambar 4.10. Logo Teater Kosong Solo

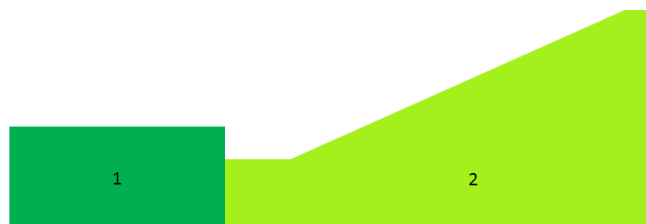
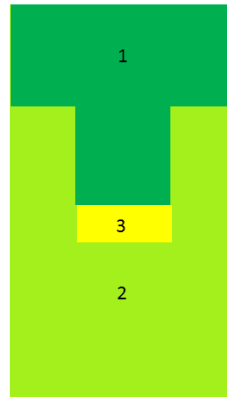
([www. google.com](http://www.google.com), 2017)

4.3.3 Konsep Gedung Seni Pertunjukan Tari dan Musik

Gedung pertunjukan seni tari dan musik berfokus pada eksplorasi penonton terhadap visual dan akustik. Bentuk panggung yang dipilih adalah thrust dengan panggung yang menjorok ke penonton. Panggung yang menjorok ke arah penonton memungkinkan penonton memiliki ruang lebih dalam mengeksplorasi visual. Distraksi utilitas diminimalkan dengan menyembunyikan sumber cahaya sehingga cahaya tidak langsung ke arah mata.

Bentuk gedung tari dan musik mengambil dari analogi gerakan tari Bedhaya Ketawang dan Gamelan khas Solo.

1. Panggung arena
2. Area penonton
3. Area pemusik



Gambar 4.11. Skema Panggung Thrust

(Penulis, 2017)



Gambar 4.12. Tari Bedhaya Ketawang

(www.google.com, 2017)



Gambar 4.13. Gamelan

(www.google.com, 2017)

4.3.4 Konsep Amphiteater

Konsep gedung amphiteater adalah megah. Panggung pada gedung amphiteater dipilih panggung proscenium yang dapat menyediakan ruang yang lebar bagi penampil dan jarak pandang yang lebar pula pada penonton.

1. Panggung arena
2. Area penonton
3. Area pemusik



Gambar 4.14. Skema Panggung Proscenium

(Penulis, 2017)

BAB 5

DESAIN

5.1 Eksplorasi Tapak

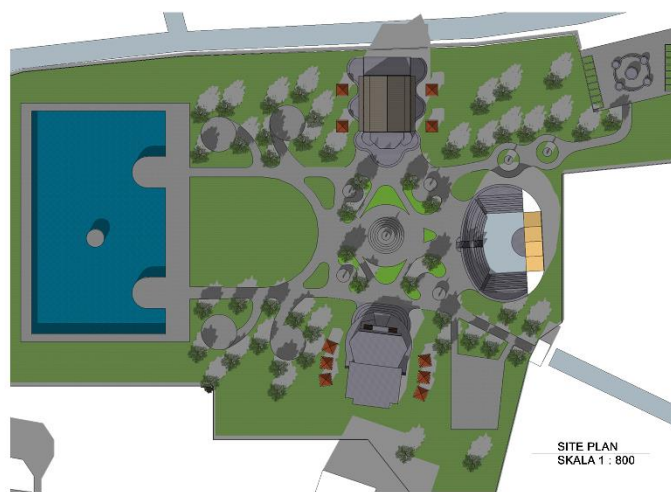


Gambar 5.1. Perspektif Mata Burung

(Penulis, 2018)

Taman Balekambang merupakan sebuah kawasan budaya dan taman kota Surakarta. Sebagai kawasan budaya dan taman kota, penataan tapak pada Taman Balekambang harus mampu mengintegrasikan luas lahan yang besar dan dapat menyatukan elemen-elemen di dalamnya. Dalam konsep rancangan terdapat 3 wadah pertunjukan yang perlu diintegrasikan. Pada eksisting tapak terdapat Patung Partinah sebagai sentral dari ruang publik. Tiga bangunan yang direncanakan dibuat seolah mengitari Patung Partinah. Keberadaan Patung Partinah sebagai pusat ruang publik ditujukan agar sirkulasi untuk mencapai ketiga bangunan lebih mudah karena terpusat.

Pola integrasi tapak mengadopsi pola gerakan tari yang melengkung. Penggunaan pola yang melengkung ini memberi kesan non formal pada penataan dan pengintegrasian tapak. Bentuk-bentuk lengkung memberi perasaan tidak kaku dan fleksibel pada Taman Balekambang yang memiliki lahan yang luas. Penempatan sculpture pada beberapa titik meberikan perasaan familiar di titik-titik tertentu ketika pengunjung memasuki Taman Balekambang



Gambar 5.2. Siteplan

(Penulis, 2018)

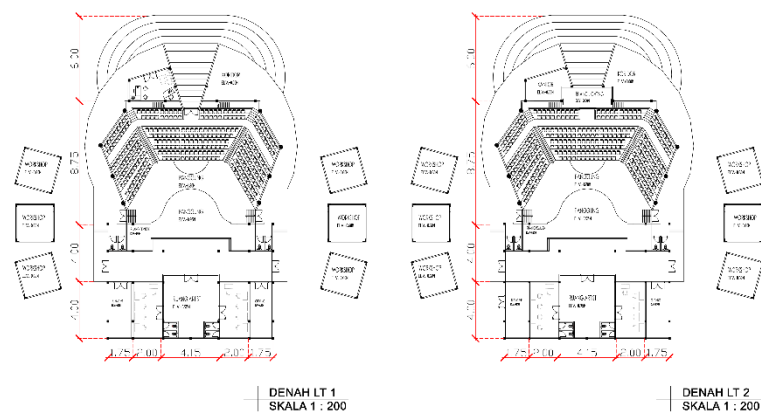
5.2 Eksplorasi Gedung Teater

Gedung Teater pada rancangan memiliki kriteria interaktif dan natural. Perwujudan ruang tersebut dititikberatkan pada pencapaian dan perletakan panggung. Panggung dibuat menjadi dua bagian yang mana menjadi panggung utama dan panggung sekunder yang letaknya dekat dengan penonton. Perletakan panggung sekunder tersebut menjadi ruang bagi penampil dan penonton untuk berinteraksi. Perbedaan level pada pencapaian ke dalam ruang pertunjukan memberikan kesan perbedaan suasana ruang dengan melalui sebuah lorong tanpa batas yang rigid.



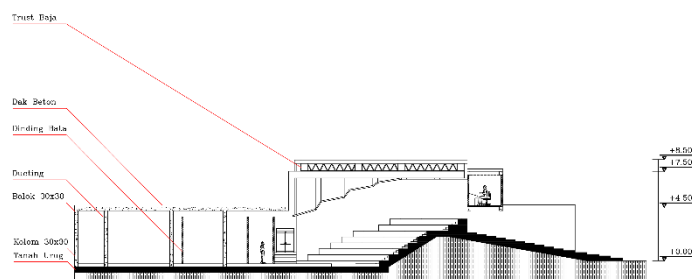
Gambar 5.3. Perspektif Gedung Teater

(Penulis, 2018)



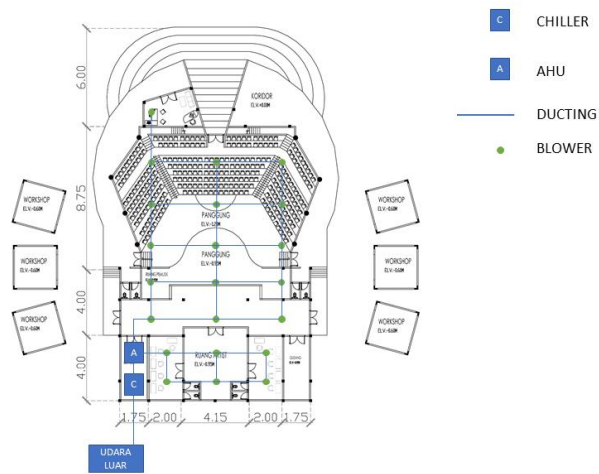
Gambar 5.4. Denah Gedung Teater

(Penulis, 2018)



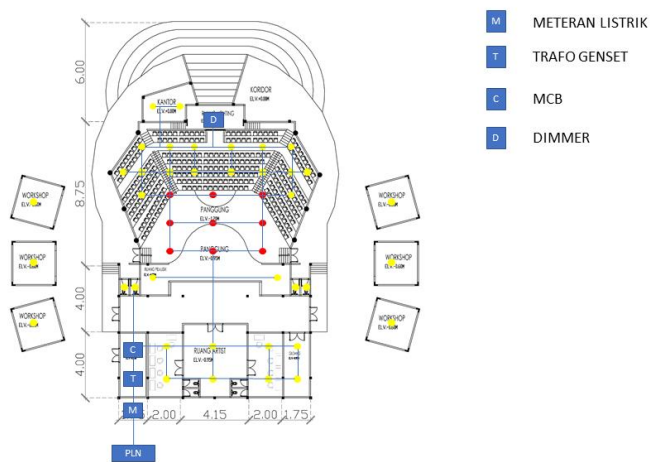
Gambar 5.5. Potongan AA' Gedung Teater

(Penulis, 2018)



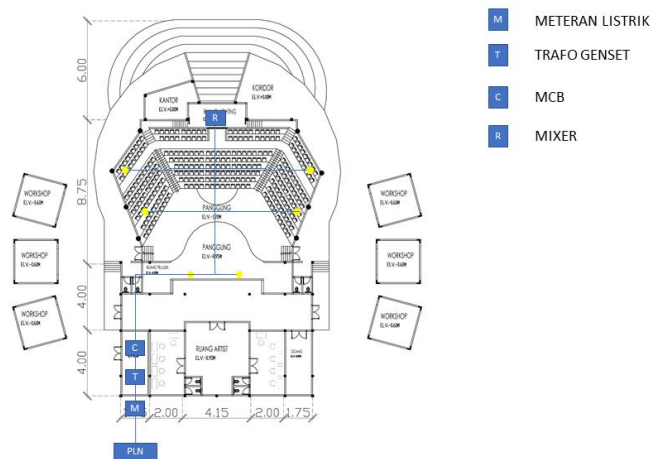
Gambar 5.8. Denah Penghawaan Gedung Teater

(Penulis, 2018)

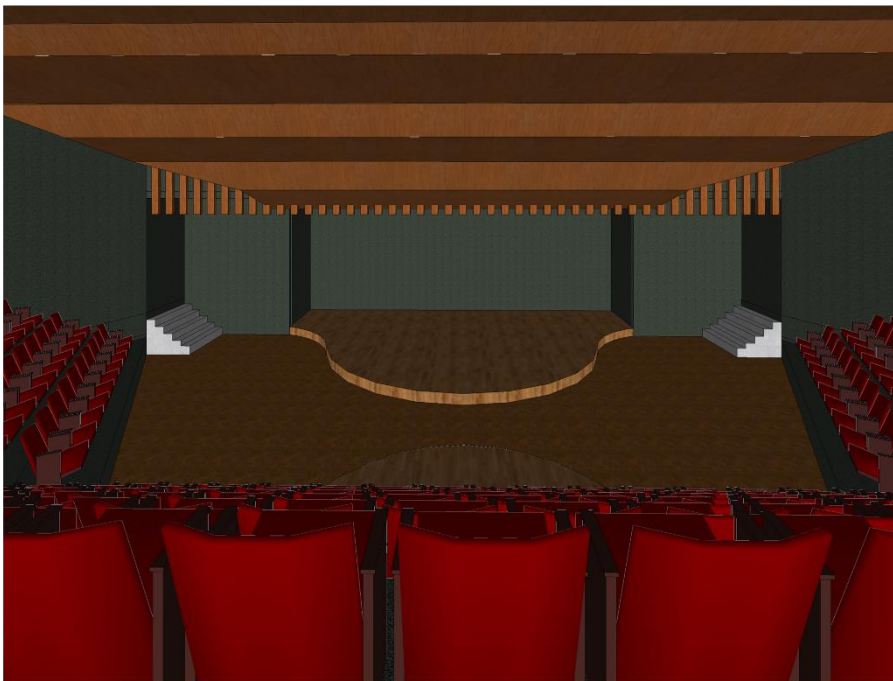


Gambar 5.9. Denah Tata Lampu Gedung Teater

(Penulis, 2018)



Gambar 5.10. Denah Tata Suara Gedung Teater
(Penulis, 2018)



Gambar 5.11. Perspektif Interior Gedung Teater
(Penulis, 2018)



Gambar 5.12. Perspektif Interior Gedung Teater

(Penulis, 2018)

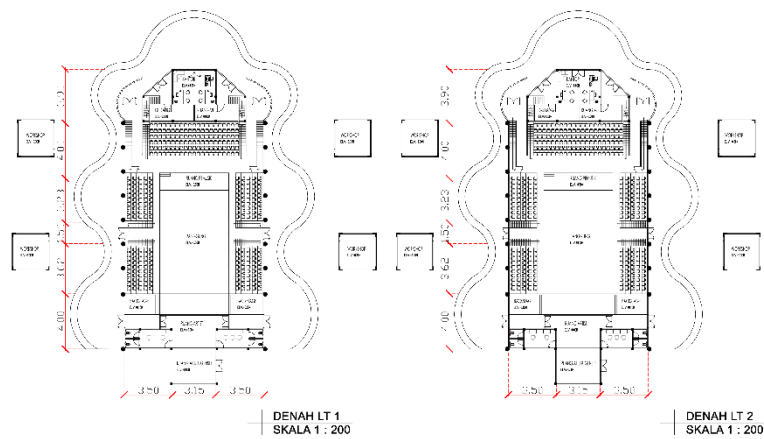
5.3 Eksplorasi Gedung Musik dan Tari

Gedung Musik dan Tari pada rancangan memiliki kriteria penonton dapat mengamati dengan jelas gerak penampil dengan visual dan akustik yang baik. Panggung pada gedung ini dibuat menjorok ke arah penonton dengan posisi penonton mengelilingi panggung. Dengan demikian penonton dapat mengeksplorasi dengan jelas pola gerak dari penampil saat menari.



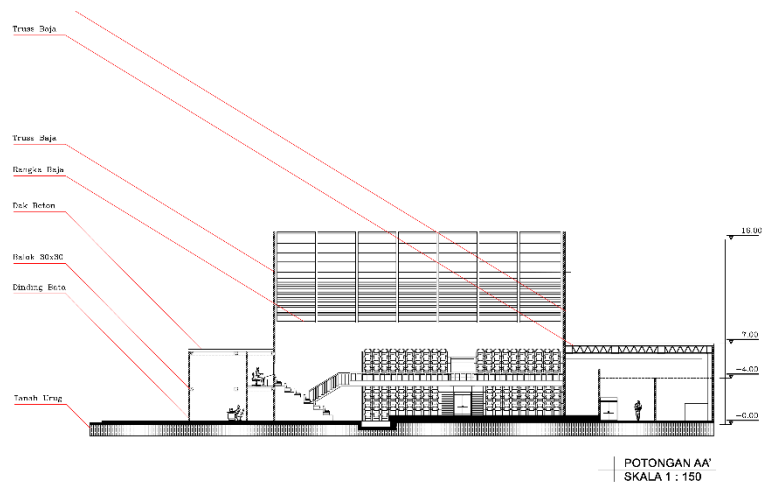
Gambar 5.13. Perspektif Gedung Musik dan Tari

(Penulis, 2018)



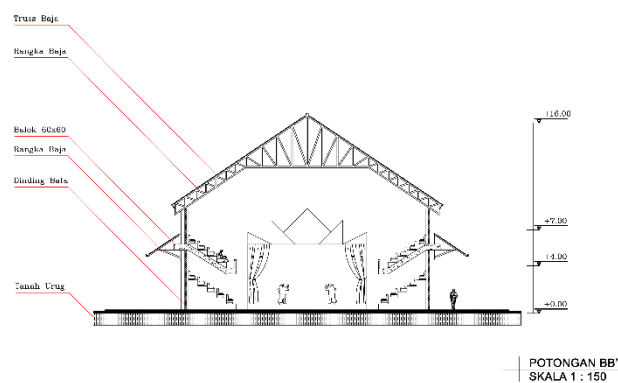
Gambar 5.14. Denah Gedung Musik dan Tari

(Penulis, 2018)



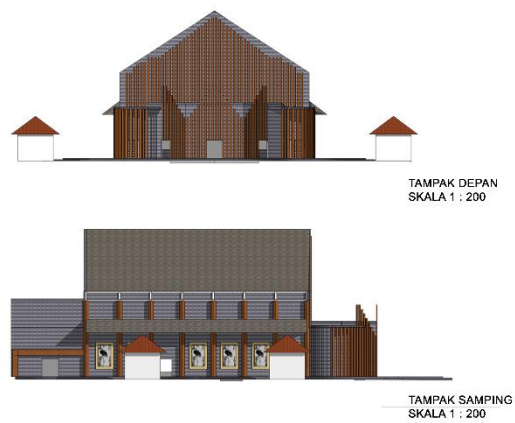
Gambar 5.15. Potongan AA' Gedung Musik dan Tari

(Penulis, 2018)

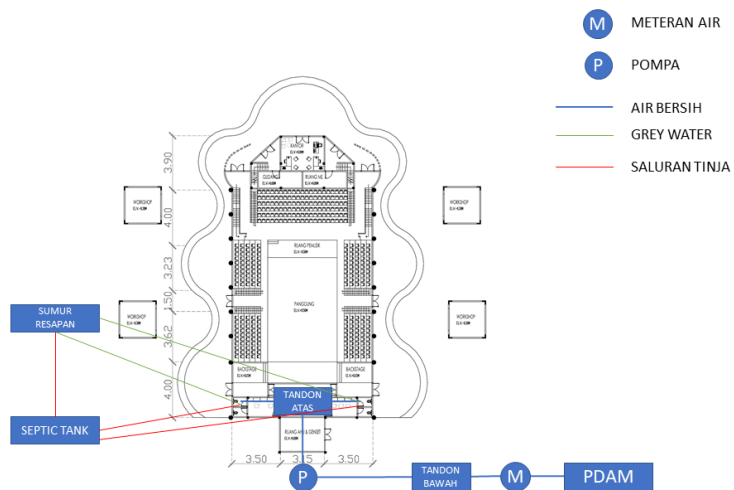


Gambar 5.16. Potongan BB' Gedung Musik dan Tari

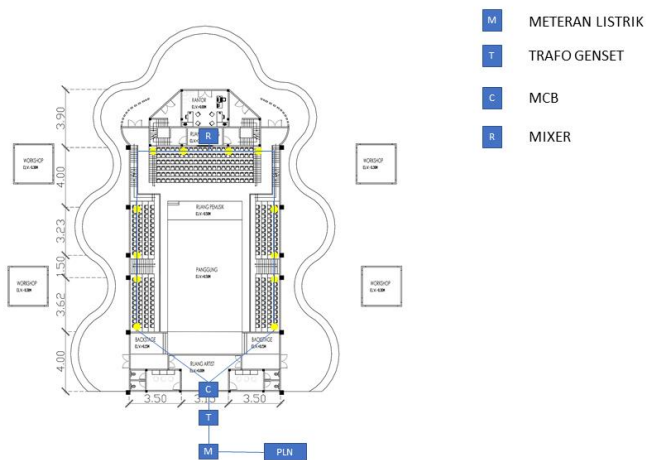
(Penulis, 2018)



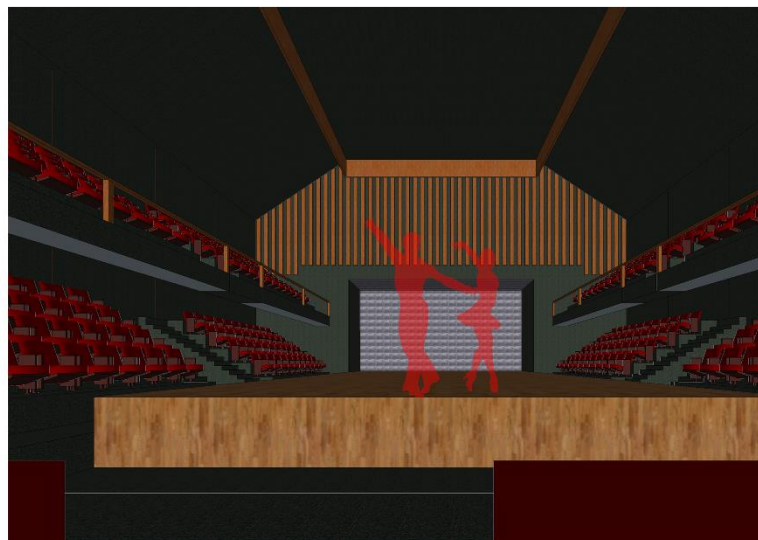
Gambar 5.17. Tampak Gedung Musik dan Tari
(Penulis, 2018)



Gambar 5.18. Denah Sanitasi Gedung Musik dan Tari
(Penulis, 2018)



Gambar 5.21. Denah Tata Suara Gedung Musik dan Tari
(Penulis, 2018)

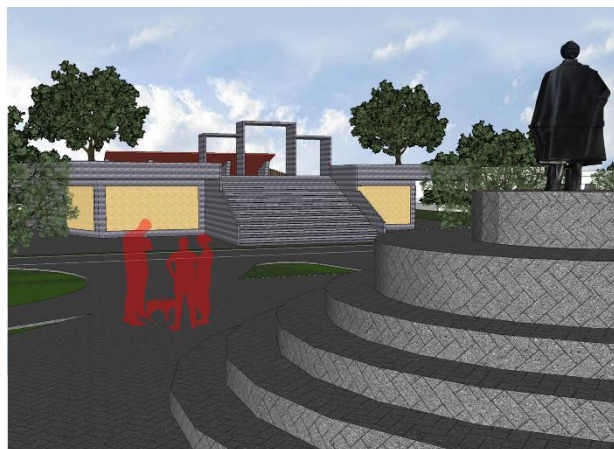


Gambar 5.22. Perspektif Interior Gedung Musik dan Tari
(Penulis, 2018)



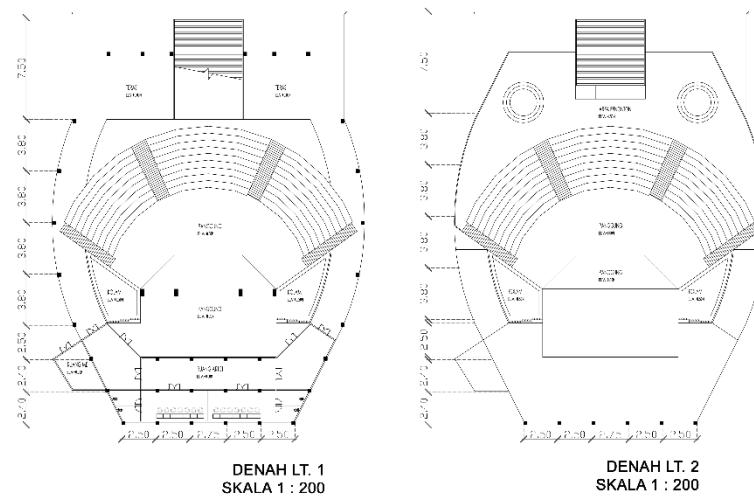
Gambar 5.23. Perspektif Interior Gedung Musik dan Tari
(Penulis, 2018)

5.4 Eksplorasi Amphiteater



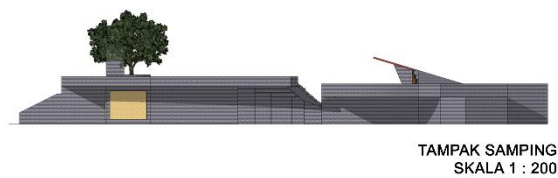
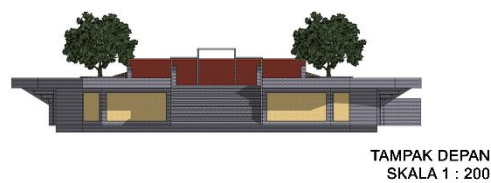
Gambar 5.24. Perspektif Mata Normal Amphiteater
(Penulis, 2018)

Amphiteater pada Taman Balekambang merupakan bangunan eksisting. Amphiteater ini digunakan untuk menggelar festival-festival. Pada tangga masuk menuju amphitheater diberi gerbang yang terinspirasi dari gerbang Candi Ratu Boko sebagai pintu masuk simbolis. Pada bagian bawah amphitheater terdapat ruang-ruang yang dapat digunakan untuk berkumpul.



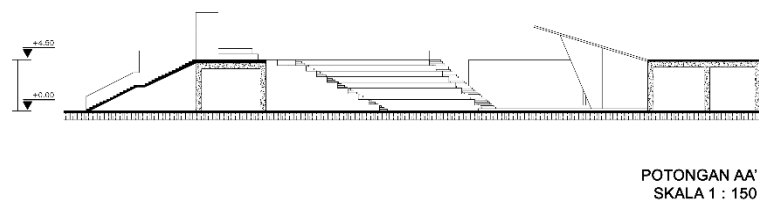
Gambar 5.25. Denah Amphiteater

(Penulis, 2018)



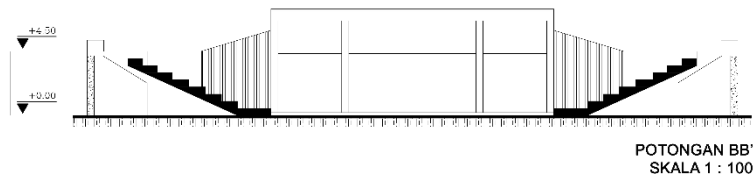
Gambar 5.26. Tampak Amphiteater

(Penulis, 2018)

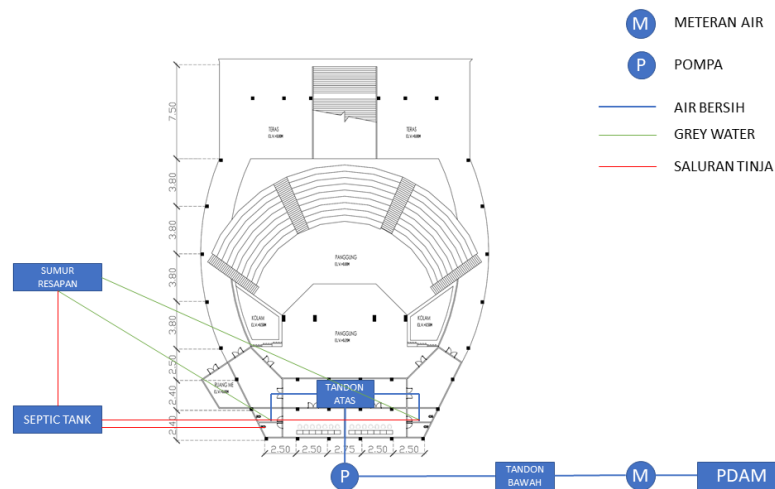


Gambar 5.27. Potongan AA' Amphiteater

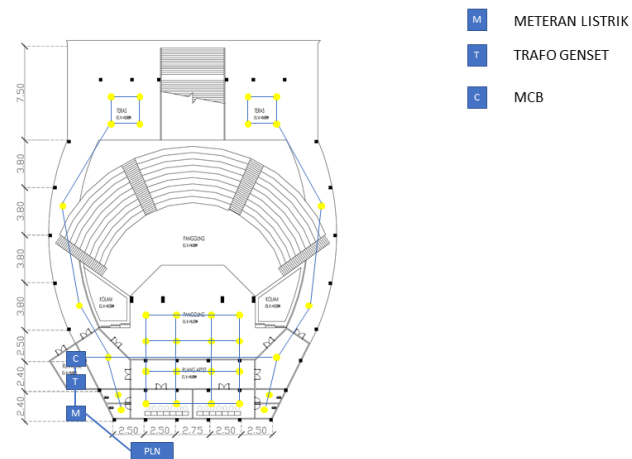
(Penulis, 2018)



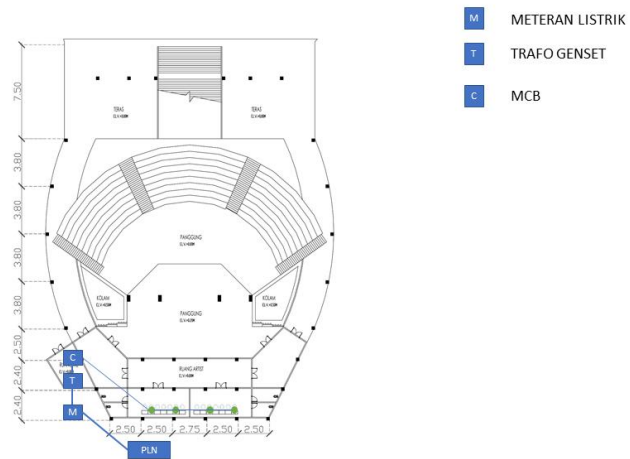
Gambar 5.28. Potongan BB' Amphiteater
(Penulis, 2018)



Gambar 5.29. Denah Sanitasi Amphiteater
(Penulis, 2018)



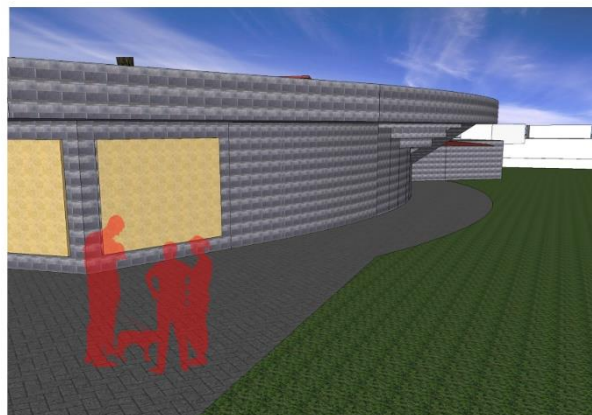
Gambar 5.30. Denah Tata Lampu Amphiteater
(Penulis, 2018)



Gambar 5.31. Denah Penghawaan Amphiteater
(Penulis, 2018)



Gambar 5.32. Perspektif Mata Burung Amphiteater
(Penulis, 2018)



Gambar 5.33. Ruang di Lorong Amphiteater
(Penulis, 2018)

BAB 6

KESIMPULAN

Seni pertunjukan memerlukan ruang khusus agar penonton dapat mendapat sesuatu dari karya seni pertunjukan tersebut. Untuk mewujudkan hal tersebut perancangan ruang seni pertunjukan perlu dirancang dengan pendekatan yang tepat. Arsitektur sense dalam arsitektur mampu menjawab kebutuhan manusia dalam menghadirkan hal-hal yang tidak dapat ditangkap secara literal seperti rasa, suasana, emosi melalui indra.

Perancangan ini telah melalui berbagai upaya pendekatan apakah yang perlu ditekankan pada berbagai jenis seni pertunjukan. Seni pertunjukan yang membutuhkan visual yang kuat akan berbeda perlakuannya dengan seni pertunjukan yang lebih membutuhkan pendengaran. Klasifikasi seni pertunjukan dibuat general dengan memperhatikan Batasan-batasan yang diperlukan. Sehingga ruang seni pertunjukan tersebut dapat mengakomodasi dan meningkatkan nilai dari seni pertunjukan baik dari segi penonton maupun penampil

DAFTAR PUSTAKA

- Pemerintah Kota Surakarta. (2016). *Peraturan Daerah Kota Surakarta No. 13 Tahun 2016 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Tahun 2016 – 2026*, Sekretariat Pemerintah Kota Surakarta. Surakarta.
- Minarti, Helly. Tajudin, Yudi Ahmad. Gesuri, Dian Ika. (2015). “Rencana Pengembangan Seni Pertunjukan Nasional 2015-2019”. Jakarta. PT. Republik Solusi.
- Wahyuni, Endang. (2014). ”Identifikasi Lansekap Elemen Softscape dan Hardscape pada Taman Balekambang Solo”. Surakarta.
- Pemerintah Kota Surakarta. (2012). *Peraturan Daerah Kota Surakarta No. 1 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011 – 2031*. Sekretariat Pemerintah Kota Surakarta. Surakarta
- Suriano, Matthew. (2012). ”On An Architecture Of Atmosphere”. Bachelor of Architectural Science Thesis, Ryerson University.
- Pallasmaa, Juhani. 2011. “Space, Place, and Atmosphere. Emotion and Peripheral Perception in Architectural Experience”. University of Helsinki
- Zumthor, Peter. (1998). “Thinking Architecture”. Berlin. Birkhäuser.
- Pallasmaa, Juhani. (1996). “The Eye of the Skin”. Great Britain. John Wiley & Sons Ltd.
- Rubenstein, Harvey M. (1996). “A Guide to Site Planning and Landscape Construction”. New York. John Wiley.
- Neufert, Ernst. (1986). “Data Arsitek Jilid 2”. Samsu Amril (penerjemah). Erlangga : Jakarta.
- Neufert, Ernst. (1986). “Data Arsitek Jilid 3”. Samsu Amril (penerjemah). Erlangga : Jakarta.
- Zeisel, John. (1984). “Inquiry by Design: Tools for Environment – Behaviour Research”. New York. Cambridge University Press.